PREMIÈRE ÉDITION

NintendoMadness.com

Table of Contents

Introduction 4
How to Use This Guide 4
How to Play 5
The Basics 5
Contrôle _ Mario 6
Suits and Transformations 8
Items and Objects 10
Enemies 13
Walkthrough 18
World One 18
World Two 29
World Three 39
World Four 51
World Five 64
World Six 77
World Seven 89
Monde Huit)... 101
SpécialUn)..... 118
Special Two 129
Special Three 141
Special Four 153
Special Five 165
Special Six 178
Special Seven 190
Special Eight 202
Tables 220

Introduction

How to Utilisez ce guide)

Ce guide contient toutes les informations dont vous aurez besoin pour explorer chaque zone, collecter chaque objet et terminer chaque niveau du jeu. Avec nos cartes annotées et nos stratégies éprouvées, vous saurez toujours exactement où aller et la meilleure façon d'y arriver,

How to Play

Ce chapitre vous dit tout ce que vous devez savoir sur les éléments de base et les caractéristiques uniques du jeu. Si vous cherchez à vous préparer pour l'aventure à venir, cette section est un excellent point de départ.

Ennemis)

Ce chapitre contient des informations utiles sur les nombreux ennemis que vous rencontrerez dans le jeu : il faut connaître son ennemi pour le vaincre, et cette section permet vous le de faire exactement cela.

Walkthrough

La solution contient une carte annotée pour chacun des niveaux du jeu. Utilisez ces cartes pour trouver les Médailles Étoile, les Anneaux Rouges et les bonus situés dans tout le jeu. Chaque carte contient une série de points numérotés qui indiquent des zones particulièrement importantes ou dangereuses. Pour plus d'informations sur l'une de ces zones, cherchez le numéro correspondant dans le texte de la solution du niveau.

Astuce, Note and Caution Boxes

En feuilletant le guide, vous remarquerez une variété de cadres informatifs. Différents cadres ont des objectifs différents, mais ils contiennent tous des informations.

® Astuce

Les encadrés Astuce indiquent les actions recommandées. Qu'ils détaillent des techniques uniques, des tactiques avancées, ces encadrés visent à pour améliorer votre experience.

© Note

Les encadrés Note fournissent des actions de additional information sans être une démarche those les encadrés sont généralement utilisés ou signaler les options disponibles, ou pour expliquer certains des éléments et caractéristiques de base du jeu.

CAUTION

Encadré Attention are used pour transmettent des informations urgentes. Ces encadrés avertissent souvent des situations dangereuses, mais ils servent aussi à signaler toute conséquence inattendue qu'une action pourrait avoir. Qu'il s'agisse d'une occasion manquée, & d'une plateforme précaire ou d'un piège facile à éviter, l'encadré mérite toujours d'être lu.

&

How to Play

The Basics

Using the Touch Screen

Toute l'action peut se dérouler sur l'écran supérieur, mais l'écran tactile est un outil inestimable. La barre en haut de l'écran tactile affiche le niveau actuel, les Médailles Étoile que vous avez collectées et les vies supplémentaires dont vous disposez. Les boutons dans le coin inférieur droit changer temporairement l'angle de la caméra, ce qui vous permet d'obtenir une meilleure vue de la zone. Cependant, la majeure partie de l'écran tactile est réservée à sa fonction la plus importante. Lorsqu'un costume ou une transformation active est remplacé par un nouveau pouvoir, votre pouvoir d'origine est déplacé sur l'écran tactile—tant que vous avez de la place. Cela signifie que vous pouvez transporter jusqu'à deux pouvoirs à la fois.

© Nove

Pour utiliser votre pouvoir stocké, touchez simplement l'icône au centre de l' Touch écran.

Lors de la sélection d'un niveau, toutes les informations de l'écran tactile Screen's l'information est déplacée jusqu'à l'écran supérieur. À la place, vous trouverez des outils de navigation pratiques. Touchez les onglets en haut de l'écran tactile pour passer rapidement d'un monde à l'autre. L'écran tactile affiche également une carte simple du monde sélectionné. Lorsque vous touchez un point sur la carte, Mario court automatiquement vers le niveau correspondant.

Game Progression

Playable Levels

Atteignez le Poteau d'Arrivée—c'est tout ce que vous avez à faire pour terminer un niveau. Bien sûr, ce qui semble être une tâche simple est rendu beaucoup plus difficile par des ennemis implacables, des pièges sournois, des chutes mortelles et de nombreux autres défis. Le jeu garde une trace de chaque niveau terminé, de chaque Médaille Étoile collectée et si vous avez atteint le sommet de chaque Poteau d'Arrivée. Si vous espérez tout voir dans le jeu, vous devez accomplir toutes ces tâches.

Niveaux Verrouillés

Chaque monde contient au moins un niveau verrouillé. Pour débloquer ces niveaux, vous devez collecter le nombre indiqué de Médailles Étoile. Vous pouvez souvent passer au-delà niveaux verrouillés, mais cela affectera votre Classement Étoile.

Maisons de Toad

De temps en temps, vous aurez accès à une Maison de Toad. Ces zones sont totalement optionnelles, vous pouvez donc les ignorer sans problème :

&

How to Use This Guide

Maisons des Crôa Toads contiennent chacune une boîte-cadeau que vous pouvez ouvrir to collect un power-up. Lorsque vous sortez de la maison, il disparaît de la carte si vous avez ouvert la boîte-cadeau. Avant d'entrer dans une Maison Toad rouge, assurez-vous d'avoir de la place pour récupérer le power-up.

La Maison Toad bleue du Monde 3 contient un album que vous pouvez utiliser pour afficher les différentes photos que vous collectionnez lors de votre aventure. Cette maison ne disparaît jamais, vous pouvez donc y aller aussi souvent que vous le souhaitez

Mystery Boxes

Alors que vous déverrouillez nouvelles zones, vous découvrirez une variété de Boîtes Mystère. Ces zones spéciales offrent des défis simples et des récompenses utiles. Les Boîtes Mystère accessibles depuis l'écran de sélection contiennent généralement une rencontre aléatoire de vaincre tous. ennemis ou objets pour gagner des pièces, power-ups, ou même des Médailles d'Étoile!

Après avoir entré dans une Boîte Mystère, vous disposez de 10 secondes pour identifier et relever le défi. Lorsque le temps est écoulé, la Boîte Mystère disparaît.

StreetPass

Lorsque StreetPass est activé, vous pouvez échanger des Boîtes Mystère avec d'autres joueurs et faire apparaître des Maisons Toad ! Une Boîte Mystère d'un autre joueur contiendra toujours une Médaile Étoile et c'est le seul moyen d'atteindre le maximum de 999 ! Vous saurez quand vous recevez une Boîte Mystère d'un autre joueur car elle sera marquée de leurs personnages Mii visage sur le la sélection du monde écran. avec Votre meilleur fois pour à travers niveau va être partagé autre joueurs tu rencontrer chaque StreetPass également après le vous avez le finissant pour Super Mario 3D terrain pour le premier temps.

3D Areas

Les zones en 3D contiennent des illusions d'optique qui rendent difficiles à déterminer l'emplacement des plates-formes, des objets à collecter et d'autres objets importants. Chaque à chaque fois que vous entrez dans une zone 3D, une icône spéciale apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Si nécessaire, ajustez le curseur de profondeur 30 sur votre système Nintendo 3D5 pour briser l'illusion.

Controlling Mario

Basic Moves

Jump

Appuyez sur (8) (ou @®) pour sauter dans les airs. Que vous bondissiez entre les plates-formes ou que vous attaquiez des ennemis vulnérables, sauter est l'une des compétences les plus importantes que vous pouvez maîtriser, Plus vous maintenez le bouton Saut, plus longtemps vous resterez dans les airs. Touchez brièvement le bouton pour un petit saut et maintenez le bouton pour un saut important.

Fendent / Dash

Maintenu &) (ou (&) en mouvement pour passer en course. Outre les évidents avantages de gain de temps, le dash augmente considérablement la hauteur et la distance de vos sauts,

Crouch

Lorsque votre hauteur empêche toi de en entrant un étroitement passage ou en évitant les entrants danger, appuyez J {ou R) à accroupir vers le bas. Léger bas durtout réduit votre mouvement vitesse, mais vous permet de d'atteindre beaucoup de le secret du jeu zones.

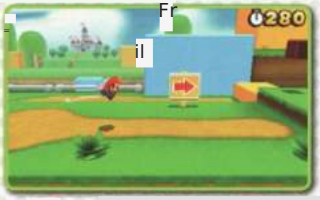
primagames.com
Officiel Guide
Jeu
PRIMA

Avancé|Moyes;

Saut en longueur

En courant, appuyez sur (ou) rapidement puis @ (ou) juste avant de sauter pour effectuer un saut en longueur. Ce mouvement ajoute un peu de distance supplémentaire aux sauts de Mario !

Saut en longueur roulant



Si un plafond bas vous empêche de sauter un grand trou, le saut en longueur roulant peut être la solution ! Pendant une roulade, appuyez sur (ou), puis appuyez rapidement sur (8) (ou @) pour plonger en avant. Cela permet à Mario de minimiser la hauteur de son saut sans sacrifier la distance.

Écrasement au sol

Sautez en l'air, puis appuyez sur pour frapper le sol avec une force impressionnante. Utilisez l'écrasement au sol pour briser des blocs, des ennemis, des silhouettes en carton et une variété d'autres objets.

Wall-Jump

Sautez vers un mur et maintenez le Circle Pad dans la direction du mur au moment du contact. Lorsque vous commencez à glisser vers le bas, appuyez sur @ (ou @) pour repousser du mur. Les sauts contre les murs vous permettent d'atteindre des hauteurs bien plus grandes que normalement possible. Si vous vous placez entre deux surfaces appropriées, vous pouvez généralement effectuer une série de sauts muraux pour atteindre des zones autrement inaccessibles.

Somersault

Accroupissez-vous et maintenez le Circle Pad dans la direction souhaitée, puis appuyez sur (ou @) pour effectuer une roulade. Utilisez ce mouvement pratique pour briser pour traverser des blocs et accélérer dans les passages étroits.

Backflip

Le salto arrière prend un instant à charger, mais la hauteur supplémentaire en vaut la peine. Maintenez pour s'accroupir vers le bas jusqu'à ce que vous commenciez à émettre une lueur faible, puis appuyez sur (8) (ou (®)) pour effectuer un salto arrière vertical. Si vous essayez d'atteindre une corniche ou une plateforme, il est préférable de tourner le dos à votre cible en vous accroupissant.

Side-Flip

Pour effectuer un salto latéral, courez dans une direction, puis inversez simultanément la direction et appuyez sur (8) {ou @®). Ce mouvement modifie votre élan, vous permettant de changer de direction sans glisser jusqu'à l'arrêt. Utilisez les saltos latéraux pour vous éloigner des dangers inattendus.

Special Techniques

Climbing

Certains niveaux contiennent des poteaux ou des arbres que vous pouvez escalader, Sautez sur un objet escamotable pour vous accrocher, puis utilisez le Circle Pad pour vous déplacer dans n'importe quelle direction. Pour arrêter le dimbing, sautez simplement loin de l'objet. Si vous grimpez jusqu'au sommet d'un arbre, Mario sort des feuilles pour réaliser une poirier. Appuyez sur ® {ou) depuis cette position pour faire un cabriole jusqu'aux objets flottants ou aux rebords élevés.

Swimming

Quand vous vous dirigez dans l'eau, marcher ne suffit pas, touchez @® (ou @) pour nager. Nager augmente votre rapidité mais ça poussé également vous vers le haut. Chaque touche du bouton produit une action unique coup de rame. ajustez votre timing pour plonger et nager selon les besoins,

Bouncing

Bouncing requires précision chronométrage et une cible appropriée. Vous pouvez rebondir sur des cordes tendues, des blocs-notes, des plates-formes en caoutchouc, et une variété de ennemis. Sautez sur votre cible et frappez (8) (ou (A) tout comme faites contact. Si vous le faites au bon moment, vous bondirez très haut dans les airs. vous

Costumes et transformations)

Mario)

Dans sa forme standard, Mario peut sauter, dash et écraser avec les meilleurs. Avec son impressionnante athlétisme et sa résilience, Mario est capable de surmonter presque n'importe quel défi. Si Mario subit des dégâts, il est réduit à une forme plus vulnérable. Lorsque cela se produit, cherchez un Super Champignon pour remettre Mario en forme au combat.

Petit|Mario)

Quand Mario reçoit des dégâts, il devient Petit Mario. Dans cet état, Mario est à son plus vulnérable. Petit Mario can't casser à travers les blocs, et un seul coup mettra fin à son aventure. Cela ne signifie pas que Petit Mario est sans défense, cependant. Dans cette forme, Mario peut toujours combattre des ennemis, traverser des zones dangereuses et réaliser son actes d'héroïsme habituels—il doit simplement être un peu plus prudent jusqu'à ce qu'il trouve un power-up frais.

Feu |Mario)

Quand Mario collecte une Fleur de Feu, il est transformé en Feu Mario. En cette forme, Mario peut utiliser boules de feu attaque ses ennemis à distance sûre. Tous les ennemis ne sont pas vulnérables aux boules de feu, mais le Feu Mario peut a facilement adapter à ces situations. Feu Mario tout de Super de Mario acrobatie aimsi, il est toujours prêt pour changer monter son attaques. Cette transformation rare rend aussi notre héros un peu plus résistant, lorsque Mario du Feu reçoit des dégâts, il revient simplement à la forme normale de Mario.

Lorsque vous êtes dans cette forme, appuyez sur (¥) {ou (0) pour faire traverser une boule de feu au sol. Les boules de feu rebondissent sur les murs, les rendant particulièrement efficaces dans les espaces fermés. Les boules de feu peuvent aussi être utilisées pour enflammer des piédestaux spéciaux, révélant des objets cachés ou des zones secrètes dans le processus,

Boomerang Mario

Lorsque Mario collecte une Fleur Boomerang, il devient Mario Boomerang. Comme le Feu Mario à la transformation ceci forme permet Mario à attaquer depuis un distance. Cependant Mario peut utiliser boomerangs prendre volant ennemis son boules de feu pourrait extérieur atteindre jamais Boomerangs aussi capable collecter ramassage création ceci particulièrem polyvalent transformation.

Quand dans forme pression (3) ou (X) à heure du un boomerang. Vous peut seulement boomerang lancer. Après toi lancez un boomerang, vous doit attendre un à retour ou casser avant vous peut lancer suivreun.

primagames.com

Guide officiel Jeu

PRIMA

© NOTE

Les ennemis qui peuvent résister aux boules de feu sont généralement immunisés contre les attaques de boomerangs.

Tanooki Mario

Lorsque Mario collecte une Super Feuille, il se transforme en Mario Tanooki. Dans cette forme, Mario peut effectuer des sauts planés défiant la gravité et des coups de queue dévastateurs ! Le vol à la flèche ralentit la descente de Mario à tel point qu'il marche presque dans les airs; Mario Tanooki peut utiliser son coup de queue pour attaquer les ennemis, détruire des blocs et activer

Tail Wheels. Combiné à l'agilité acrobatique de Mario, le costume Tanooki est l'un de ses équipements les plus polyvalents,

Saut en vol en tenant @ (ou (®)) dans les airs. Cela prolonge non seulement la durée de votre saut, mais vous permet aussi d'ajuster en plein vol pour des atterrissages de précision. Pour effectuer un coup de queue

coups de queue, tapoter (Y)(ou (X)).

Statue Mario

Lorsque Mario collecte une Feuille Statue, il subit une transformation Tanooki spéciale. Tant qu'il porte un foulard, Mario Tanooki peut effectuer un coup de poing au sol pour devenir Statue Mario. Dans cette forme, Mario ne peut pas bouger, mais il est immunisé contre tous les dégâts. Chaque transformation Statue Mario est temporaire, mais la suivante n'est qu'un coup de poing au sol plus loin; tant que

comme vous avez une Feuille de Statue, la forme de Mario Statue peut être utilisée quand vous le souhaitez.

Sautez dans les airs, puis appuyez sur (L] (ou (R)) pour devenir Statue Mario. Maintenez le bouton enfoncé pour maintenir la transformation jusqu'à huit secondes.

® Tp

Statue Mario est surtout utilisé pour déflater les projectiles et les dangers mobiles. Bien que certains ennemis ignorent Statue Mario, d'autres s'élanceront et attendront que la transformation se termine

RM Tanooki

par exemple

Si vous perdez cinq vies sur un seul niveau, vous aurez l'occasion d'enfiler le costume Tanooki Blanc. Ce costume possède toutes les capacités d'un costume Tanooki standard, mais il rend aussi Mario immunisé contre les dégâts. Gardez à l'esprit, toutefois, que ce costume ne vous protégera pas des périls

chutes. Si vous perdez dix vies sur un seul niveau, l'aile P- Wing deviennent disponibles, l'Aile P est un objet puissant qui vous mène directement à la fin d'un niveau. Lorsque ces objets sont disponibles, vous pouvez les récupérer à partir des blocs d'aide qui apparaissent au début du niveau (ou près du drapeau de point de contrôle, si vous êtes allé jusqu'ici). Attention, les blocs d'aide ne sont pas proposés dans les Mondes spéciaux et n'apparaissent pas non plus dans les niveaux que vous avez déjà terminés.

Propeller Box

En utilisant la Boîte Propulsion, Mario peut se propulser à des hauteurs incroyables et flotter doucement jusqu'au sol. Cela permet à Mario d'explorer des zones autrement inaccessibles. La Boîte Propulsion agit comme un costume temporaire que Mario peut enfiler

directement sur sa tenue actuelle. Lorsqu'il subit des dégâts, la Boîte Propulsion est détruite.

Dans les airs, appuyez sur a (ou @) pour vous projeter vers le haut avec une rafale de vitesse. Vous devez retourner au sol

avant de pouvoir utiliser à nouveau la capacité. Après chaque lancement, maintenez @ (ou @) pour ralentir votre descente. Cette capacité peut être utilisée

à tout moment avant vous atterrir. Chaque Boîte Propulsion ne peut être utilisée pendant que vous êtes dans le niveau—une fois vous atteindre l'objectif Pôle, Mario le jette.

NOTE

La Boîte Hélice est très utile, mais elle limite les effets de certains power-ups. Lorsqu'elle est activée, la Boîte Hélice vous empêche de lancer des boules de feu et des boomerangs; en revanche, les coups de queue peuvent encore être utilisés.

? Box

7 Boîtes ressemblent à des blocs ? mais elles se comportent très différemment. Lorsque Mario frappe l'un de ces objets rares, la Boîte ? se libère et enveloppe le haut du corps de Mario ! Comme les Boîtes Hélice, les Boîtes ? servent de combinaisons temporaires. Lorsque Mario se déplace, le Bloc ? génère des pièces. Lorsqu'il est blessé, la Boîte 7 est détruite.

® Tp

Si vous atteignez le/la Poteau d'objectif avec un/une Boîte Hélice active ou 7 Boîte, vous obtiendrez sera rétribué(e) avec un/une Life! supplémentaire

objets et objets)

Power-Ups

Champignon Super

Le Champignon Super transforme Small Mario en Mario. Vous en trouverez quelques-uns dans des emplacements prédéfinis, mais ils ont vraiment le don d'apparaître lorsque Mario est le plus vulnérable. Lorsque vous jouez avec Small Mario, les blocs qui interdisaient

sinon contiennent des power-ups plus avancés qui fournissent généralement des Champignons Super.

NOTE

Les Champignons Super ne remplacent pas other les power-ups. Si vous êtes déjà en train de transporter un power-up de rechange, collect un Super vous pouvez Mushroom fo gagner 10 pièces.

Champignon 1-Up

Le Champignon 1-Up fait partie des power-ups les plus importants que vous pouvez trouver. Au lieu d'accorder de nouvelles capacités, un Champignon 1-Up vous offre une vie supplémentaire. Ces objets précieux sont répandus dans tout le jeu, alors assurez-vous d'en saisir chacun que vous trouvez.

Fire Flower

La Fleur de Feu transforme Mario en Mario Feu. Ce power-up utile est assez rare, alors profitez-en pleinement lorsque vous avez la chance d'en trouver une.

Fleur Boomerand

Cette amélioration confère à Mario le costume Boomerang. Vous trouverez des Fleurs Boomerang tout au long du jeu, et elles valent toujours le coup d'être collectées.

Super Star

Une fois collectées, les Super Étoiles rendent Mario temporairement invulnérable à tous les dégâts. Sous l'effet de l'Étoile Supérieure, Mario peut vaincre ennemis simplement en courant à travers eux, Ces raros power-ups ne peut pas être stocké, alors assurez-vous d être prêt à en utiliser un avant de le collecter.

Super Feuille

Lorsque Mario collecte une Super Feuille, il devient Mario Tanooki. La Super Feuille est l'un des power-ups les plus importants du jeu — heureusement, elle est aussi l'un des plus courants. Lorsque vous trouvez une Roue de Queue, il y a de fortes chances qu'il y ait une Super Feuille dans les environs.

Statue Leaf

Ce power-up accorde à Mario une transformation Tanooki améliorée, lui permettant de devenir Mario Statue à tout moment,

Une fois que vous atteigniez les Mondes Spéciaux, le Statue Leaf est un power-up très courant — et très bienvenu.

Boîte Aile-propulssion

Lorsque vous trouvez un Propeller Boîte, il est assez prochainement vous allez en avoir besoin. Comme ces objets ne peuvent être utilisés que dans le niveau, assurez-vous de rechercher dans chaque zone des rebords et des objets bien au-dessus du sol.

Pick-Ups

Coin

Vous trouverez des pièces dispersées dans chaque niveau. Qu'elles soient cachées dans des blocs ou à découvert, les pièces sont les la plupart commun ramasser trouvez chaque du temps, une vie collecter 100 pièces vous gagner un supplémentaire.

NOTE

De nombreux niveaux contiennent de grands anneaux dorés appelés anneaux coin. Ils servent généralement à marquer les chemins suggérés. Traversez un anneau coin pour collecter cinq pièces.

Star Medal

Médaille des Étoiles être, sans conteste, les plus des objets importants que vous rencontrerez. Chaque niveau trois Étoile Médailles, vous allez besoin à collecter de tout eux à gagner le maximum Étoile Évaluation Vermouillé niveaux seulement collectés après vous avez collectés le requis Étoile Médailles vous verrez à faire un beau jeu de pieds à piste eux tous descendant mais votre effort va être récompenser.

primagames.com

Red Coin

Pièces rouges apparaissent à travers Un anneau rouge. Ils disparaissent après un court délai; vous devez vous dépêcher si vous espérez les collecter. Si vous en obtenez tous, vous recevrez un power-up.

Clock

Mario est toujours en course contre le quai, et les horloges permettent de rester une longueur d'avance. Les horloges bleues accordent 10 secondes supplémentaires, tandis que les horloges vertes offrent pas moins de 100 secondes.

Objets)

Block

Les blocs sont des objets courants dans presque chaque niveau, mais ils servent à diverses fins. Certains blocs forment des plates-formes ou des rebords pour vous aider à atteindre de nouvelles zones, tandis que d'autres blocs forment des obstacles qui ralentissent votre progression dans un niveau. La plupart des blocs peuvent pouvoir être écrasé, mais il arrive que l'on en trouve un qui contient un power-up ou une Tail Wheel. En général, vous n'aurez pas le temps de vérifier chaque bloc dans un niveau, mais de petits groupes de blocs valent généralement le coup d'œil.

? Block

? Les blocs contiennent toujours un objet quelconque. La plupart des blocs 7 contiennent des pièces, mais ils sont aussi la source la plus courante de power-ups. En règle générale, vous ne devriez jamais passer près d'un Noir 7 sans en vérifier le contenu.

ne

Tous les blocs peuvent être vus! Les blocs invisibles ne sont révélés que lorsque frappés par en dessous, et ils contiennent toujours un objet de quelque type. Plus souvent que non, vous trouverez Invisible Blocs par accident, bub Cela ne fait jamais de mal de garder un œil sur un circle de cain ou un bloc suspectement placé,

Roulette Block

Un bloc Roulette passe rapidement en revue un certain nombre de power-ups. Lorsque vous frappez un bloc Roulette, il vous rétribue avec son contenu actuel.

Note Block

Les blocs de notes ajoutent un peu d'élan dans le pas de Mario. Les blocs de notes se trouvent généralement sous des objets et des plateformes qui ne peuvent être atteints qu'avec un rebond bien tempo.

Super Bloc de notes

Les blocs de notes super mènent toujours à des zones secrètes, donc ne passez jamais l'un sans sauter dessus.

Directional Block

Les blocs directionnels peuvent être utilisés pour atteindre des objets et des plateformes qui seraient autrement inaccessibles. Lorsque vous frappez un bloc directionnel, il se déplace dans la direction indiquée par sa flèche. Un seul coup fait bouger le bloc directionnel sur une courte distance

distance, Utilisez des coups supplémentaires pour le déplacer progressivement vers la position désirée,

Bloc !

À chaque fois que vous frappez un bloc !, un bloc facé sorte de celui-ci. Touchez le Bloc jusqu'à ce que tous les ses blocs de face soient en place pour créer un chemin temporaire. | Les blocs se réinitialisent après un court instant, il est donc important de bouger rapidement,

Boîte de warp

Lorsque vous touchez une boîte de warp, vous êtes transporté vers un endroit prédéterminé. Bien que certaines boîtes de warp permettent de se déplacer librement entre les zones, d'autres disparaissent une fois utilisées. Si vous n'êtes pas sûr de la destination d'une boîte de warp, veillez à affaire inachevée avant que vous ne l'entrez.

Boîte de méchant

Quand vous approchez d'une boîte de méchant, un ennemi en sort. Les boîtes de méchant contiennent une provision sans fin d'ennemi disposés, il est donc généralement préférable de les contourner.

Rock

Quand Mario court jusqu'à un rocher, il le envoie dans les airs. À l'atterrissage du rocher, il se fissure et révèle une pièce. Si vous parvenez à propulser un rocher dans une Pipe, vous gagnerez un champignon 1-Up.

MOH

03

95M

This Guide

P Switch

Pointez sur un interrupteur P pour découvrir des pièces secrètes, révéler des traces cachées ou déplacer des plates-formes en place. La plupart des effets des interrupteurs P sont temporaires, alors assurez-vous d'agir rapidement !

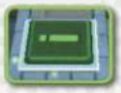
Red Ring

Avant que vous passiez à travers un Anneau Rouge, faites assurez-vous de vérifier la présence d'ennemis à proximité. Après avoir déclenché l'Anneau Rouge, vous avez peu de temps pour collecter les pièces rouges révélées. Dans certains niveaux, les Anneaux Rouges sont votre seule source d'améliorations vitales. Si vous trouvez un roue de queue inutilisable au début d'un niveau, vérifiez le chemin devant vous pour un Anneau Rouge.

© NOTE

Chaque Anneau Rouge offre une amélioration de puissance déterminée, mais la récompense se transforme en Champignon 1-Up si vous utilisez déjà un costume ou une transformation.

Panneau de bascule



Poussez sur un panneau de bascule pour créer un chemin temporaire. Les panneaux de bascule se réinitialisent après un court laps de temps, donc assurez-vous que vous ne pas se tenir sur le chemin quand ils faites,

Checkpoint Flag

Touchez un drapeau de point de contrôle pour marquer vos progrès dans un niveau. Si vous perdez une vie plus tard dans le niveau, vous serez ramené au drapeau de point de contrôle. C'est un gain de temps, alors assurez-vous d'avoir beaucoup de vies supplémentaires sous la main pour pouvoir recommencer depuis le drapeau de point de contrôle si nécessaire.

© porté

Lorsque Small Marlo déclenche un drapeau de point de contrôle, il ramène Mario à sa taille normale.

Poteau d'objectif

Le Objectif Poteau signaux la fin de un niveau Pour réclamer victoire, vous doit saut sur le Objectif toujours Poteau avant temps exécution hors. Si vous gérer pour sauter le très haut de un Objectif Poteau, vous êtes récompensé avec un supplémentaire

Binoculars

Les jumelles peuvent fournir des informations utiles à propos de un chemin devant vous. Parfois, vous trouverez des objets de valeur et des alternatives routes qui ne peuvent pas être vues depuis le principal chemin. Chaque fois que vous regardez à travers les jumelles, restez attentif à Toad. Toad appelle s'il est dans le zone, donc il est assez facile à trouver. Lorsque vous zoomez sur Toad, il récompensera toujours vous d'une manière ou d'une autre. Toad est désireux d'offrir des cadeaux, vous pouvez donc compter habituellement sur une amélioration d'une sorte. De temps en temps, cependant, Toad vous récompensera par une médaille d'étoile précieuse.

Tubulures

Les tuyaux offrent un moyen rapide et facile de se déplacer entre les zones. Certains tuyaux vous permettent simplement de progresser dans le niveau, mais beaucoup d'entre eux mènent à des secrets salles. Chaque tuyau mène quelque part, alors surveillez-les ;

Tail Wheel

Quand vous spot un Quelle Roue, il y a probablement quelque objet au-dessus tail-whip un Quelle Roue pour soulever vous. enfant un secret zone. De bien sûr, seulement vous-même Tanooki Mario peut faire cela, vous devrez donc trouver quelque chose de adapté power-up.

Switchboard

Lorsque vous trouvez un Switchboard, sautez dessus pour faire un tour. Lorsque vous montez sur un Switchboard, il active l'un des deux commutateurs. Chaque interrupteur déplace la voiture dans la direction correspondante. Le trajet est rarement fluide, cependant. Soyez toujours prêt à inverser la direction ou à sauter en sécurité,

Cannon

Certains niveaux contiennent des canons spéciaux qui vous pouvez use pour atteindre de nouvelles zones. Après à vous de un canon, utilisez le réticule choisir votre trajectoire. Quand vous faire, garder en tête que le évident cible n'est pas toujours le meilleur Avant vous feu désactivé un canon, vérifiez le zone pour valeur prise en charge et alternati routes.

Enemies

Goombas)

Les Goombas sont l'un des ennemis les plus courants que vous rencontrerez. Ces petites créatures grincheuses patrouillent généralement dans de petites zones, se dirigeant lentement vers Mario dès qu'elles le repèrent. Pour vaincre un Goomba, sautez simplement sur sa tête — un seul saut et c'est fini.

Si un Goomba a une queue Tanooki, un peu plus faire preuve de prudence. Les Goombas à queue Tanooki sautent vers vous, et une collision en l'air peut être douloureuse. À l'atterrissage, le Goomba Tanooki effectue un coup de queue. Sautez par-dessus l'attaque pour vous poser en sécurité sur sa tête.

Lorsqu'un Goomba a des ailes, on l'appelle Paragoomba. Ces ennemis sont tout aussi vulnérables à vos sauts, mais ils sont généralement plus difficiles à atteindre. Les Paragoombas ne réagissent généralement pas à la présence de Mario, il est donc souvent plus facile de les contourner.

Biddybud

Les Biddybuds ne sont pas particulièrement agressifs, mais cela ne signifie pas qu'ils soient dangereux ! Ces créatures apparaissent généralement en groupes, contournant des plateformes ou marching en formation. Sautez sur un Biddybud pour le vaincre.

Biddybud ailés, ou Para-Biddybuds, suivent des chemins prédéterminés en patrouillant dans le ciel. Comme leurs homologues terrestres, les Para-Biddybuds peuvent être vaincus par un simple saut.

Koopa Troopas

Lorsque vous sautez sur un Koopa Troopa, il se blottit dans sa carapace. Une fois que cela se produit, vous pouvez donner un coup de pied dans la carapace contre les ennemis voisins. Positionnez-vous de sorte que la carapace soit directement entre vous et votre cible, puis foncez droit devant pour lancer un projectile puissant sur le sol.

ATTENTION

Les Carapaces Breen passent au travers de la plupart des ennemis, mais elles ricochetent contre les murs. Quand vous en donnez un coup, assurez-vous de ne pas trouver vous-même dans son chemin!

The Bros

Ces ennemis dangereux peuvent sembler similaires aux Koopa Troopas, mais leurs attaques projectiles les rendent bien plus redoutables. Les Hammer Bros se reconnaissent à leurs tenues vertes; lorsqu'ils vous repèrent, ils attaquent en lançant des marteaux. Boomerang

Bros portent des tenues bleues. Comme vous pouvez probablement, ils attaquent en lançant des boomerangs. Après deux lancers, un Bro passe habituellement à un nouvel endroit avant de reprendre ses attaques. Pour vaincre un Bro, obtenez à proximité et sauter sur sa tête.

Stingbies)

Lorsque vous traversez des plateformes précaires, peu d'ennemis posent une menace aussi grande que le Stingby. Les Stingbies sont extrêmement territoriaux, et ils sont toujours préparé à infliger avec des intrus. bouger en ces ennemis à vaincre eux, mais sautant assurez-vous d'éviter leurs dards. Les Stingbies peuvent vous poursuivre sur de longues distances, mais ils ne peuvent pas changer leur altitude. Si vous cherchez simplement à éviter un combat, dirigez-vous vers un terrain plus élevé ou faites-les passer en dehors de vos trajectoires.

Plantes carnivores)

Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez une variété de Plantes carnivores. La couleur de chaque plante indique son attaque spécifique. Les Plantes carnivores rouges attendent que vous vous approchiez, puis elles se lancent en avant et claquent leurs mâchoires. Les Plantes carnivores noires à points blancs projettent des taches d'encre qui obscurcissent temporairement votre vue, Les Plantes carnivores enflammées, qui sont

noir avec points orange, commencer à cracher boules de feu dès qu'elles vous voient. Les trois variétés sont vulnérables à vos sauts. Tant que vous vous souvenez d'éviter leurs attaques, elles ne devraient pas vous causer beaucoup de souci.

Cheep Cheeps

Les Cheep Cheeps sont des ennemis courants trouvés dans les zones sous-marines. Ces poissons aux grands yeux se contentent généralement de vous laisser passer en nageant près d'eux, mais vous subirez des dégâts si vous les touchez par inadvertance. Si vous préférez ne pas prendre de risques, utilisez une attaque sous-marine sur le sol pour attaquer un Cheep Cheep par le dessus,

Bloopers

Les Bloopers sont another courants aquatiques ennemi. Ces calamars sournois sont plus agressifs que les Cheep Cheeps, il est donc généralement préférable de garder vos distances. Les mouvements erratiques du Blooper peuvent rendre difficile l'esquive dans les espaces clos, ils vont mettez vos compétences de natation à l'épreuve. Pour vaincre l'un de ces ennemis sans aide d'un power-up, utilisez une frappe au sol sous-marine pour les attaquer par le dessus — faites juste attention à l'attaque du Blooper ! Après qu'un Blooper se prépare à attaquer, il nage vers le haut avec une poussée soudaine de vitesse.

Porcupuffers

Les Porcupuffers ne sont pas agressifs, mais leur grande taille rend souvent difficile de nager à côté d'eux. Les piques du Porcupuffer le protègent des attaques standards, mais une seule boule de feu suffit à en éliminer un. Si vous vous retrouvez sans power-up adapté, cependant, vous devrez compter sur une natation de précision. Les Porcupuffers suivent généralement un chemin prédéterminé. Tant que vous gardez vos distances, vous devriez pouvoir les dépasser sans problème,

Des anguilles épineuses

Les anguilles à pics sont grandes, durables et toujours prêtes à manger. Ces créatures géantes sont répandues dans la plupart des zones sous-marines, attendant dans leurs tanières une collation savoureuse qui passe. Heureusement, les anguilles à pics sont généralement très faciles à repérer. Lorsque vous vous approchez d'une anguille à pics,

L'anguille pasquée nage à mi-chemin hors de son antre; après un moment, elle se rétracte dans son antre et répète le processus. Si vous avez un power-up adapté, vous pouvez toucher une anguille à pics avec quelques projectiles pour la faire reculer. Si vous continuez d'attaquer, vous finirez par la vaincre. Cela prend assez longtemps, cependant, il est généralement préférable de les nager en passant.

Thwomps

Les Thwomps sont immunisés contre toutes les attaques standard, donc cela ne sert à rien d'essayer de leur faire du mal. Quand vous vous approchez d'un Thwamp endormi, ses yeux s'ouvrent brusquement et il s'écrase au sol. Tant que vous restez près de lui, l'ennemi agité s'abat régulièrement à intervalles. Entre chaque attaque, vous avez généralement juste assez de temps pour traverser la zone d'impact en dash.

Ces créatures se trouvent le plus souvent dans Bowser's des châteaux, mais vous rencontrerez eux dans une variété d'autres niveaux également. À de rares occasions, vous trouverez même des Thwomps équipés de queues Tanooki. Les Thwomps grands sont beaucoup plus mobiles que leurs mur- leurs homologues glissants, mais ils utilisent une attaque de choc similaire.

Wallops

Malgré leur taille, les Wallops sont des créatures incroyablement agiles. Lorsque vous vous en approchez, il bloque votre chemin en reflétant chacun de vos mouvements. du vos mouvements. Sautez pour inciter le Wallop à faire de même, puis glissez à côté pendant qu'il s'abat au sol. Comme Les Thwomps et les Wallops sont immunisés contre les attaques standard, mais ces ennemis peuvent souvent être utilisés comme plates-formes mobiles.

Draglets ;

Ennemis peuvent les plus rapides Draglets, mais leurs boules de feu les rendre gardiens plutôt efficaces. Lorsque vous approchez l'une de ces créatures, elle prend un profond souffle à construire un attaque Dash et sauter sur un Draglet's tête pour finir le hors rapidement.

Dry/Bones)

Ces ennemis peuvent sembler fragiles, mais Dry Bones sont l'une des créatures les plus résistantes du jeu. Lorsque vous sautez sur un Dry Bones, il se désintègre en morceaux. Malheureusement, votre victoire est de courte durée — en quelques instants, un Dry Bones tombé est de retour dans le combat. Vous peut répéter le processus aussi souvent que vous le souhaitez, mais le résultat est toujours le même.

Astuce

Maria's État forme est powerful unugh à défaite Spike un/une anguille avec 2 unique sol livre. Statue Feuilles ne sont pas généralement fourni dans sous-marin zones, ainsi insider apporter un le long de whaa tu hasd dans une d'ers? niveaux.

&

Magikoopas)

Les Magikoopas peuvent être difficiles! Ces ennemis apparaissent de nulle part, invoquent une attaque magique, puis disparaissent pour recommencer le processus. Si vous pouvez atteindre l'un de ces ennemis insaisissables, vous pouvez le vaincre en sautant sur sa tête, A

Le Magikoopa est le plus vulnérable juste avant de lancer un sort, c'est donc votre meilleure opportunité d'attaquer. Il n'est pas toujours possible de s'en approcher, toutefois. Si un Magikoopa est particulièrement embêtant, il est généralement préférable de passer à autre chose.

Lava Bubbles

Les Bulles de lave sont des boules de feu vivantes que l'on trouve dans la plupart des châteaux de Bowser. Ces créatures ne peuvent pas être détruites, il vaut donc mieux les contourner aussi vite que possible. Les Bulles de lave ne sont pas partic-

particulièrement hostiles, mais ils savent surgir sur votre chemin quand vous vous y attendez le moins.

Magdmaarghs;

Les Magmaarghs sont de grands monstres vivant dans la lave. Après l'émergence d'un Magmaargh, il avance droit devant, en contournant les obstacles sur son chemin. Ces ennemis sont immunisés contre toutes les attaques, mais ils sont plutôt faciles à éviter. Attendez simplement le

Laissez passer le Magmaargh, puis poursuivez votre chemin avant que le prochain n'émerge.

Monty Moles

Ces petits bestioles furtives se trouvent généralement dans les zones souterraines; les Monty Moles sortent de leur cachette et ne refont surface que lorsque vous vous en approchez. Après leur apparition, ils

suivent généralement un chemin prédéterminé. Les Monty Moles apparaissent presque toujours en groupes, mais tant que vous survivez à l'embuscade initiale, ils ne sont pas particulièrement difficiles à gérer. Déplacez-vous sur le côté pour laisser un Monty Mole passer devant vous, ou sautez sur sa tête pour le vaincre.

Morty Moles

Les Morty Moles se trouvent dans les zones souterraines, mais ils montent parfois à la surface. Ils ne réagissent pas à votre présence, mais ces ennemis de grande taille peuvent tout de même être difficiles à gérer. Vous devez sauter sur un Morty Mole deux fois pour le vaincre. Comme ils ont tendance

à apparaître dans des passages étroits, cela peut ne pas toujours être une option. Lorsque vous n'avez pas assez d'espace pour sauter, cherchez un power-up ou trouvez un itinéraire qui vous fasse contourner.

Rocky Wrenches)

Les Rocky Wrenches se trouvent couramment sur les dirigeables, mais vous devrez les affronter dans une variété de niveaux. Ces taupes rusées ne se montrent que le temps nécessaire pour vous lancer une clé à molette avant de disparaître à nouveau. Pour vaincre un Rocky

Clé, évitez son attaque et sautez sur sa tête,

Bullet Bills

Ces ennemis très rapides ne plaisantent pas! Une fois lancés, les Bullet Bills voyagent en ligne droite, prêts à éliminer quiconque se trouve sur leur chemin. Vous pouvez sauter sur un Bullet Bill pour le vaincre, mais il vaut généralement mieux rester hors de sa trajectoire.

Les Banzai Bills sont beaucoup plus grands que les Bullet Bills; mais ils ressemblent assez dans la plupart des aspects. Comme les Bullet Bills, les Banzai Bills sont vulnérables à vos sauts. Bien sûr, il est bien plus difficile de prendre de la hauteur au-dessus de ces ennemis massifs.

De temps en temps, vous repérerez un Bullet Bill à queue.

Cet ennemi effectue bottines? voyage

le long de son chemin, donc utilisez prudence si vous essaye

de passer à côté sans se faire remarquer.

Bob-ombs

Bob-ombs peuvent être petits, mais ils envoient du lourd.

quel coup! Lorsqu'ils sont laissés seuls, les Bob-omb se déplacent sans but dans une petite zone. Si vous vous approchez trop, le Bob-omb se dirige vers vous alors qu'il se prépare à faire exploser. Repoussez les Bob-ombs clignotants en les expulsant.

vers vous, ou utilisent un projectile pour provoquer une explosion instantanée. Lorsque vous tombez sur un groupe de ces ennemis, il est généralement préférable de battre en retraite jusqu'à ce qu'ils explosent.

Fuzzies

Les Fuzzies se trouvent généralement sur des cordes raides, mais ces petits personnages voyagent souvent sur des pistes spéciales. Les Fuzzies travaillent rarement seuls. Si vous en trouvez un, il y en a probablement d'autres dans les environs. Ces créatures sont immunisées contre vos attaques, vous devrez donc généralement trouver un moyen de les contourner.

Sandmaarghs)

Sandmaarghs se cachent sous terre, attendant juste l'occasion de jaillir à la surface, Regardez l'ombre qui s'approche, Lorsque le Sandmaargh est directement sous vous, l'ombre disparaît. Lorsque cela se produit, sautez loin pour esquiver la bête

alors qu'il perce la surface. Pour vaincre le Sandmaargh, sautez sur sa tête avant qu'il ne replonge sous la surface.

Pok DREVS)
Lr

Les Pokeys peuvent arborer des sourires amicaux, mais ceux-ci piquants ennemis éviter de préférence. Cependant, si vous ont un/une appropriés power-up, vous vous pouvez utiliser des boomerangs, des boules de feu ou des coups de queue pour vaincre ces adversaires un à un. Endommagez la tête d'un Pokey pour le vaincre.

Spinies

Avec leurs carapaces couvertes de pointes, les Spinies peuvent repousser la plupart des attaquants. Ces tortues massives sont assez agressives, il vaut donc mieux garder vos distances. Leurs

les dessus sont bien protégés, mais ils sont tout de même vulnérables sur les côtés. Une boule de feu, un boomerang ou un coup de queue suffit pour éliminer un Spiny. Si vous n'avez pas de bon bonus, il vaut mieux les éviter.

Flophoppers

Pour affronter le Flophopper, il faut choisir le bon moment. Une moitié de son corps est couverte de pointes mortelles ; l'autre moitié est totalement sans protection. Le Flophopper avance en faisant des culbutes, exposant régulièrement son ventre vulnérable. Lorsque ses pointes sont hors de portée, sautez sur un Flophopper pour le vaincre.

Prongos

Les Prongos sont protégés par une lourde armure, il est donc inutile de les affronter de face. Attendez plutôt que votre ennemi fasse le premier pas. Lorsqu'un Prongo attaque, il saute en l'air et plonge vers vous. Si vous esquivez, l'ennemi trop zélé s'enfonce dans le sol. Sautez sur ses pattes pour le vaincre.

Les Prongos peuvent dévier les boules de feu et les boomerangs, mais le fouet de la queue de la Combinaison Tanooki est capable de les faire tomber et hors d'état. Vous devez encore les achever d'un saut, mais cela accélère certainement le processus.

Blokkabloks)

Les Blokkabloks contiennent souvent des pouvoir-ups utiles, il vaut donc habituellement le coup d'œil. Le sommet d'un Blokkablok est couvert de piques, vous devez donc attaquer d'en dessous. Lorsqu'un Blokkablok circule au-dessus d'une zone, il alterne généralement entre flotter dans les airs et glisser au sol.

Ces ennemis suivent toujours des trajectoires prédéfinies. Regardez un Blokkablok qui tourne autour d'une zone, puis déplacez-vous vers un endroit adapté.

emplacement trajet Accroupir descendre et attendre le/la ennemi à retour, puis sauter pour toucher haut chacun Blocage son corps.

- \

CAUTION

You vous devez frapper chaque bloc pour vaincre l'ennemi. Si vous ratez, faites assurez-vous de crouch passer sous la pointe lorsque sa queue passe au-dessus de vous.

Fake Blocks

Les Faux Blocs se fondent dans l'environnement, attendant une occasion de sauts. Lorsque vous approchez d'un Faux Bloc, il cligne des yeux et passe à l'action. Évitez son attaque, puis sautez dessus et écrasez-le par le dessus.

Chain Chomps

Les Chain Chomps sont rapides, résistants et féroces. Lorsque vous approchez d'un Chain Chomp, il se jette sur vous à une vitesse surprenante. Si vous parvenez à éviter l'attaque, il ne reste que car votre ennemi il est solidement attaché au sol. Les Chain Chomps sont immunisés contre vos attaques, seul une Super Étoile peut vaincre leurs mâchoires. Ces ennemis servent souvent à protéger des objets importants. Lorsque vous devez vous aventurer sur le territoire d'un Chain Chomp, attirez-le à attaquer avant d'entrer dans sa portée. Après sa charge, le Chain Chomp met quelques secondes à récupérer—assurez-vous d'être hors de portée avant qu'il ne recommence !

primagames.com
Guide
Jeu
Officiel
PRIMA

Boos)

Les Boos sont aussi sournois que possible. Ces petits fantômes sournois n'approchent que lorsque votre le dos tourné. Lorsque vous face à un Boo, il couvre ses yeux, espérant que vous ne le remarquerez pas. Les Boos sont immunisés contre toutes les attaques standard, donc à moins que vous ne trouviez une Super Étoile à proximité, vous n'avez pas beaucoup de choix sauf de jouer le jeu. Les power-ups plus courants ne vaincront pas ces ennemis, mais ils peuvent vous permettre d'échapper à des situations dangereuses. Lorsque vous frappez un Boo avec une boule de feu, boomerang ou fouet de queue, il est temporairement

Les Boos de Queue sont un peu plus agressifs que les Boos standard. Lorsque votre dos est tourné vers l'un de ces ennemis, ils s'avancent avec une série de whips de queue.

Les Big Boos se comportent exactement comme les versions plus petites, mais ces ennemis massifs sont complètement immunisés contre les projectiles et les whips de queue.

Peepa

Le regard de Peepa peut être un peu déconcertante. Ces des fantômes souriants apparaissent généralement dans de grandes groupes, tourbillonnant gracieusement alors qu'ils font des cercles la zone. Comme les Boos, Peepa disparaissent temporairement lorsque vous les frappez avec une boule de feu, un boomerang ou un fouet de queue.

Coin Coffers

Les Coffres à Pièces ne sont pas faciles à trouver, mais ils le sont valent bien la peine en traquant, lorsque vous de tomber sur l'abri d'un Coffre à Pièces, il tente de fuir. Sautez sur sa tête cinq fois pour le vaincre. Si vous effectuez les cinq sauts sans toucher le sol, vous gagnez une vie supplémentaire.

Tp

Groundpound a Coin Coffer to defont it in ane hit!

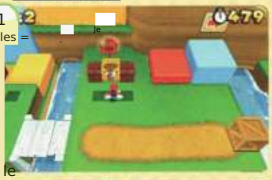
Walkthrough

World One

World 1-1

StarjMédaille

Le premier Médailles des étoiles =



est situé près du début du niveau. Touchez le bloc § 7 au point 1 pour révéler une Super Feuille, puis déplacez-vous vers le bas de l'écran.

Quand vous repérez la corde raide à droite, montez dessus et collectez la Médaille d'Étoile.

Fracassez la caisse au Point 2 et dirigez-vous vers la zone secrète. Après avoir collecté le champignon 1-Up caché, faites demi-tour et revenez dehors.

Star Medal

After you reach the Checkpoint Flag, move to the à gauche et grimpez à l'arbre près du mur. Lorsque vous atteignez le sommet de l'arbre, faites un roulé-arrière sur le Bloc-note et sautez vers la plateforme flottante. Entrez dans le tuyau voisin pour trouver une zone secrète. Atteindre la Médaille d'Étoile

Ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Sautez sur la plaque de vue pour modifier l'angle de la caméra, puis sautez par-dessus et saisissez la Médaille d'Étoile de l'autre côté de la pièce.

ASTUCE

Ne soyez pas trop rapide pour dépasser le point de contrôle. Courez à travers la Fluff pour révéler 2 Super Mashroom, et grimpez les arbres restants pour trouver une pièce et une Super Feuille cachée!

Vaincre le Tail Goomba dans le tunnel pour collecter une Super Feuille. Sautez vers le haut à la simple Bloc et fracassez-le pour révéler une Roue de Queue, fouette la queue le Roue de queue pour soulever la plate-forme par un trou dans le plafond du tunnel. Sautez de la plate-forme avant qu'elle ne retombe au sol. Attrapez l'horloge verte +, puis cassez les caisses et cherchez des pièces dans la zone. Lorsque vous êtes prêt à continuer, suivez le chemin des pièces jusqu'au chemin principal.

Utilisez les jumelles pour mieux voir le reste du niveau. Parcourez la zone pour trouver la Médaille d'Étoile restante, puis cherchez Toad près de l'Objectif. Poteau à la fin du niveau. Lorsque vous zoomez sur Toad, il tente de vous montrer comment terminer le niveau.

Star Medal

La dernière

La Médaille d'Étoile flotte bien au-dessus du chemin principal. Utilisez le Bloc-note sur la path's à gauche côté et escaladez les marches jusqu'à la corde tendue. Déplacez-vous vers le centre de la corde, puis rebondissez pour saisir la Médaille d'Étoile. Traversez la corde, frappez le bloc ? sur la plateforme suivante pour obtenir une autre Super Feuille.

Astuce

Courez à travers la Fluff sous la corde tendue pour révéler une Super Mushroom.

Le Gros Tail Goomba peut être un obstacle gênant. Pour aider vaincre son avantage de taille, escaladez vers le plateforme sur le côté droit du chemin et laissez tomber pour une attaque surprise.

primagames.com

Il y a une Fleur de Feu dans l'un des 7 blocs au point 1, saisissez cet utile power-up pour

faire votre courir à travers le niveau beaucoup plus facile,

Star Medal

Après vous être occupé de

la Plante Piranha Inky, déplacez-vous vers le bord droit du pont. Lorsque le pont tourne, il prend

à travers le premier Star Medal du niveau.

Ne manquez pas la pièce derrière le drapeau de point de contrôle—collectionnez-la pour révéler un sentier caché de pièces dans la zone.

Avant de vous occuper des Koopa Troopas au point 4, localisez les Blocs invisibles près de l'entrée de la pièce pour trouver une Super Étoile. Profitez brièvement de la période d'invul-

cibilité pour éliminer les Koopa Tracpas sans vous inquiéter à propos de Coquilles Vertes. Vérifiez les blocs ? pour en trouver un autre Fleur de Feu avant de continuer.

TIP

Hop onto the ? Blocks along the back wall. Jump up to find a hidden ledge, then move to the left to collect a 1-Up Mushroom. If you follow the ledge to the right, you'll eventually find a World Warp Pipe that leads to World 2.

Star Medal

le deuxième niveau

La médaille étoile se trouve au point 5. Le secret

sortie de la zone, placez-vous au-delà de la médaille étoile, 50 assurez-vous de

revenez si Pipe vous devez la collecter. Éliminez le Inky Plante Piranha, puis traversez les plateformes mobiles. Lorsque la plateforme passe sous la médaille étoile, sautez pour la ramasser.

StarjMédaille

Lorsque vous atteignez le

pont en bois, cherchez la médaille étoile le long du mur arrière. Évitez les balles pointues en avançant

le pont. Après avoir traversé en sécurité l'écart, déplacez-vous vers le mur arrière et éliminez les Plantes Piranha Inky

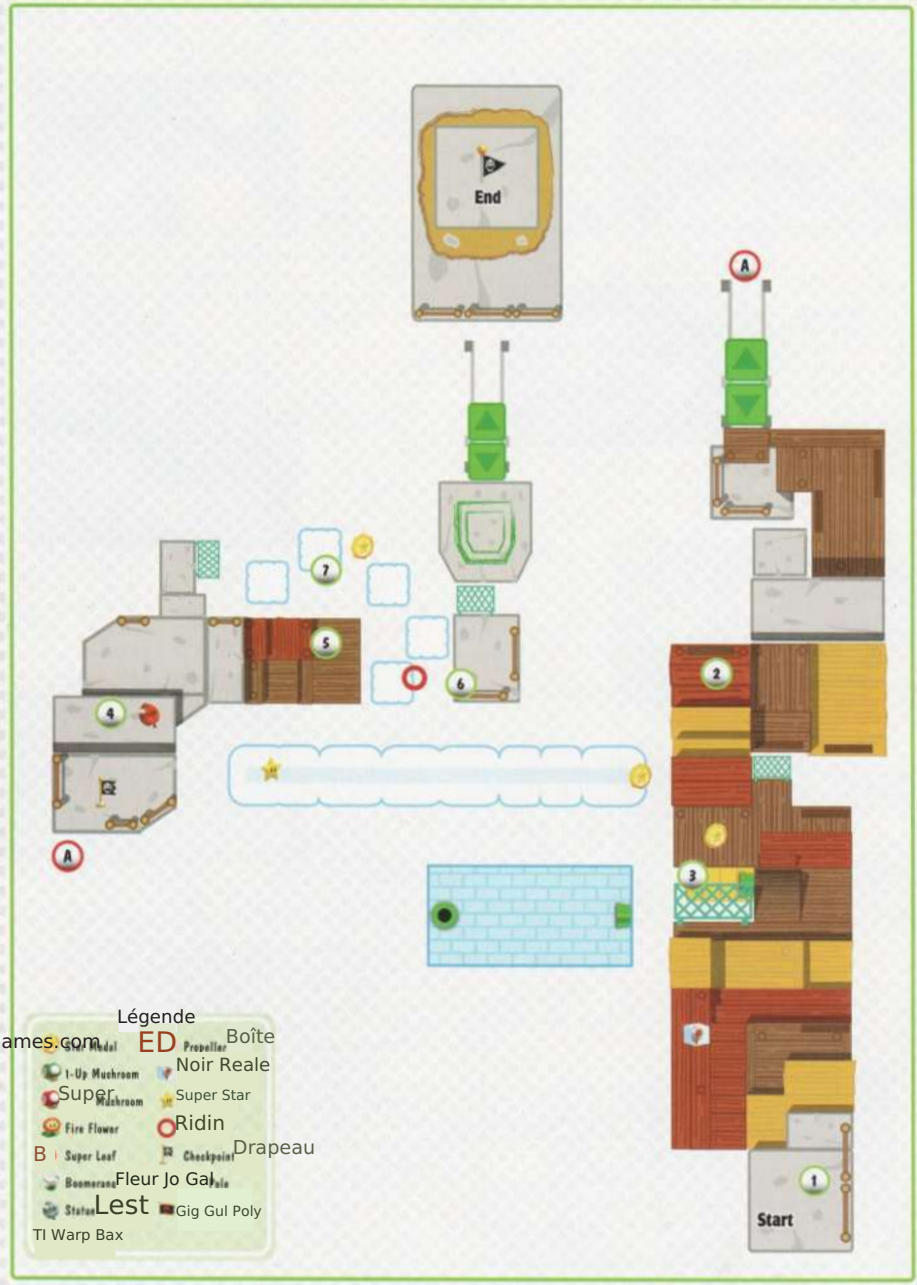
le long du rebord à gauche. Sautez pour collecter la Star Médaille avant que vous avancez.

Si votre power-up Fleur de Feu est encore actif, utilisez une boule de feu pour enflammer le piédestal au point 7. Collectez les pièces révélées, puis utilisez le Pipe pour atteindre le Poteau d'arrivée du niveau.

World 1—Mystery Box

Après avoir terminé le monde 1-2, vous obtenez l'accès à votre première Boîte Mystère. Cette Boîte Mystère sert de tutoriel, mais elle vous donne aussi la chance de gagner une Médaille Étoile. Prenez

la Fleur de Feu près du mur arrière, puis détruisez les Planches Goomba et collectez votre récompense avant que le temps ne s'écoule.



primagames.com
ED
B
Guide
Officiel
Jeu
PRIMA

Star Medal

To collect le niveau est le première Médaille Étoile, vous aurez besoin d'un peu d'aide d'un vieux ami. Lorsque le niveau commence, utilisez les jumelles à proximité pour repérer Toad sur les falaises à droite. Lorsque vous faites un zoom sur Toad, il place la Médaille Étoile.

Lorsque vous êtes prêt à collecter la Médaille Étoile, utilisez le Bloc Note pour rebondir et l'attraper.

Fouler au sol l'arbre stumpers pour collecter des pièces et une Super Feuille. Éliminez les Plants de Piranha de feu pour obtenir une Fleur de Feu. Il y a des passages délicats à venir, envisagez de repasser à la Tenue Tanooki après avoir récupéré le nouvel power-up. Vous pouvez descendre par la grille bleue voisine et suivre les plates-formes nuageuses jusqu'à une autre Médaille Étoile, mais vous ne pourrez pas revenir dans cette zone. Il existe un chemin alternatif vers le Pôle d'arrivée, alors explorez bien la zone avant de choisir une route.

@ ASTUCE

| vous frappez ne pas le miel à proximité pour récupérer la Block Star avant la Médaille juste lorsque vous vous éloignez, faites le chemin sûr.

Après être entré dans la Boîte Mystère à la Peinture 2, cours vers le bloc ? à droite. Ce bloc ? contient un approvisionnement infini de pièces, alors collectez-en autant que possible avant que le temps ne s'écoule.

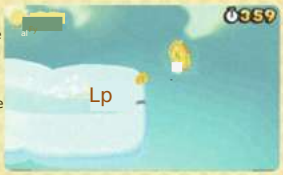
Astuce

Avant de partir le zone, regarder le/la point tannel près de caché. Where vous 3. tête et trouvez l'entrée, à l'intérieur collectez 2

1-Up Mushroom.

Star Medal

Utilisez le **Super** Bloc Note au point 5 pour sauter vers une zone secrète. Sautez le long des plates-formes nuageuses pour trouver la Médaille Étoile à la fin du chemin. Un grand saut peut vous faire passer juste au-dessus de la Médaille Étoile ; utilisez la traînée de pièces pour aider à assurer un bonne approche. Si vous manquez la Médaille Étoile, vous devez revenir au niveau pour tenter à nouveau.



There's a conduit caché sous la grille bleue au point 3. Lorsque vous êtes prêt à continuer, laissez-vous tomber du rebord et utilisez le conduit pour entrer dans une zone secrète. Avant de partir, frappez le Bloc près du mur droit pour révéler une Fleur de Feu.

Red Ring

Jump through the Red Ring at Point 6 for a chance to grab another power-up. You don't have much time, so hop between the cloud platforms as they move across the gap.

Star Medal

Pour collecter la médaille étoile restante, revenez vers la grille bleue près des souches d'arbres.

Descendez le long des plateformes nuageuses mobiles jusqu'à ce que vous voyiez la médaille étoile. Assurez-vous de caler votre saut avec le déplacement des plateformes pour un atterrissage sûr. Lorsque la plateforme revient vers la droite, suivez les pièces vers le bas jusqu'à la fin du niveau.

Monde 1-4)

Voir la carte à la page suivante

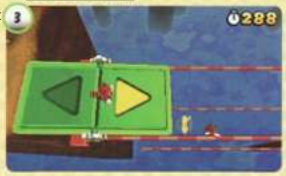
©

NOTE

Vous devez collecter au total trois Star Medals pour débloquer ceci niveau. Si vous n'avez pas satisfait les conditions de déverrouillage, revisitez ou continuez à jouer à travers le jeu jusqu'à ce que vous niveaux terminés. Étoile médailles pour ceci level.

Sautez et frappez le bloc ? au point 1 pour révéler une Super Leaf. le fouet de la queue du costume Tanooki est un excellent moyen de débarrasser les ennemis des pistes, alors assurez-vous que vous êtes en position de le attraper lorsqu'il apparaît.

StariMedal



Après avoir atteint le point de contrôle continue sur a la ne Switchboard et cherchez la médaille étoile en dessous de vous. Suivez les pièces vers les pistes inférieures, puis revenez à gauche. Faites attention au Paragoomba qui garde la zone et faites en sorte que

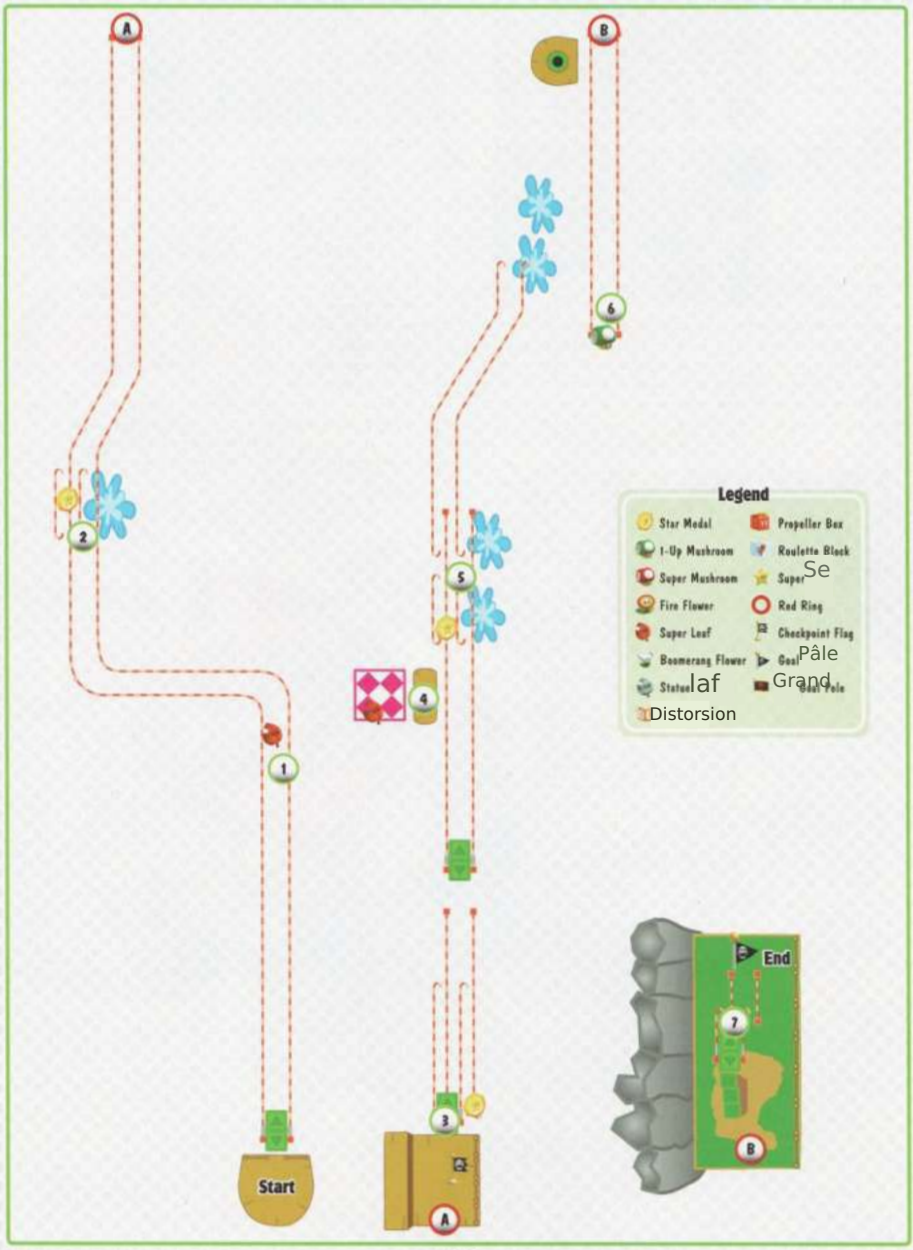
assurez-vous d'inverser la direction avant que le Switchboa ne tombe au bord des rails.

Star Medal

Utilisez le geyser au point 2 pour lancer le tableau de commutation sur les rails au-dessus de vous. Le geyser jaillit à intervalles réguliers, essayez donc de synchroniser son timing. Après avoir saisi la médaille étoile, redescendez vers les rails inférieurs et continuer à travers le niveau.

Sortez du tableau de commutation pour entrer dans la boîte mystérieuse au point 4. Touchez le bloc ? sur la gauche pour révéler une Super Leaf, puis utilisez le temps restant pour collecter autant de pièces que possible.

primagames.com


A
B
6
2
5
4
1
3
Start
A
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue
Propeller Box
Roulette Block
Super
Red Ring
Checkpoint Flag
Goal
Goal Pole
Se
Pâle
laf
Grand
Distorsion
End
7
B

Starj Médaille

When you reach

jet de geysers au point 5, sautez sur place pour ralentir l'Étape d'Interconnectivité. Lorsque l'eau retombe, déplacez-vous au-dessus du premier geyser. Alternez les directions pour maintenir l'Étape d'Interconnectivité en place jusqu'à ce que le geyser vous projette vers le

des voies supérieures. Ramassez la Star Médaille à gauche, puis faites demi-tour et redescendez sur les voies inférieures. Lorsque les geysers se taisent, continuez vers la droite et attrapez l'horloge verte + à la fin des voies. Lorsque vous êtes prêt à continuer, utilisez le geyser pour revenir aux voies supérieures.

Pour atteindre le sommet du Poteau objectif de ce niveau, effectuez un saut en courant depuis l'Étape d'Interconnectivité alors qu'il atteint la fin des voies supérieures. Normalement, un saut réussi nécessite un timing précis, mais le Tanooki

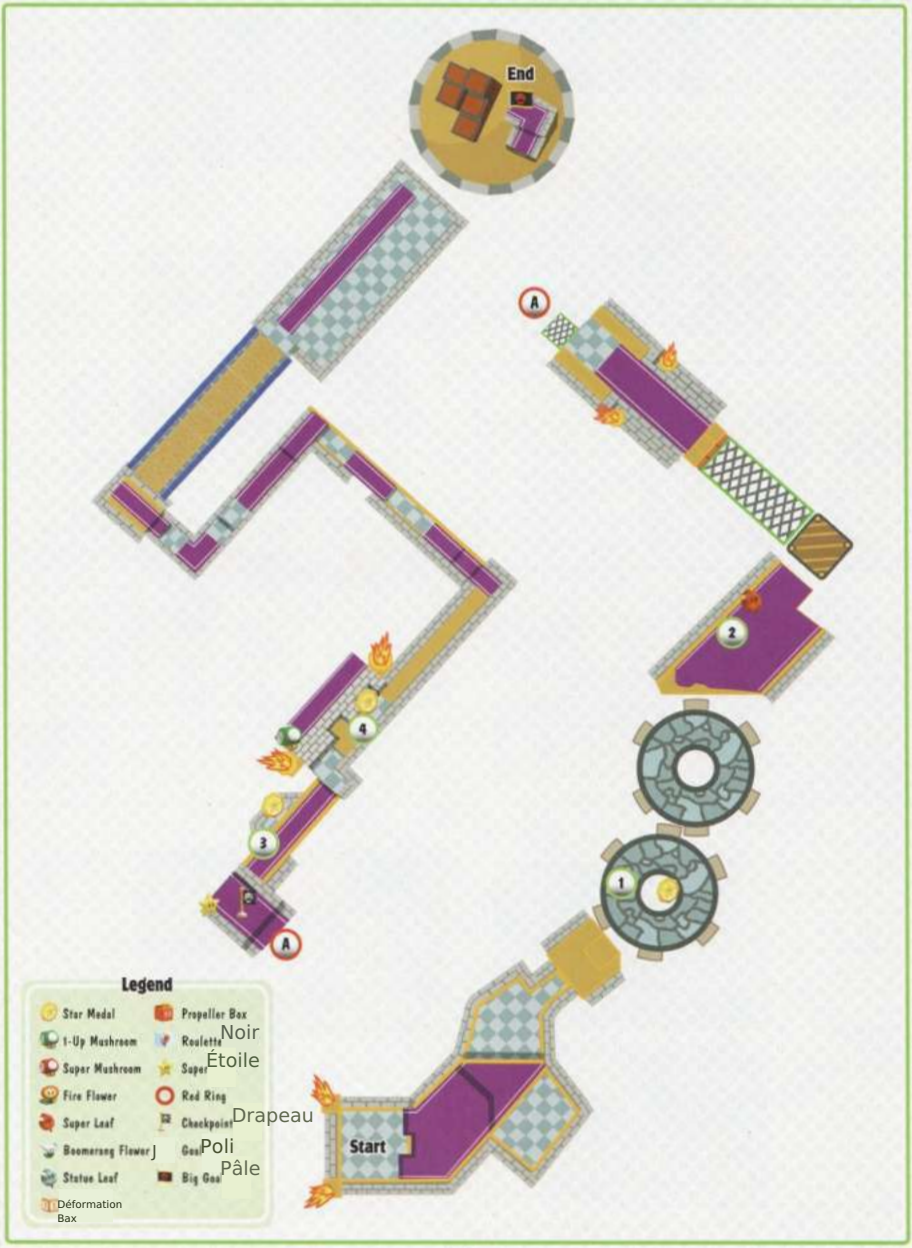
Le costume peut être utilisé pour faciliter grandement la tâche.

World 1—Toad House

Après avoir terminé le Monde 1-4, une Toad House apparaît sur l'écran de sélection de niveau. Lorsque vous avez besoin d'un power-up, dépliez la Gift Box à l'intérieur

la maison pour récupérer une Fleur de Feu. N'oubliez pas que vous ne pouvez obtenir le power-up d'une Toad House qu'une seule fois, alors assurez-vous de la garder pour quand vous en aurez besoin.

Avant de vous diriger vers le Tuyau, ramenez l'Étage d'Interconnectivité sur la gauche et frappez le bloc ? à la fin des voies. Lorsque le champignon 1-Up apparaît, déplacez-vous rapidement pour l'attraper avant qu'il ne glisse de l'Étape d'Interconnectivité.


End
A
2
4
3
A
1
Start
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Déformation Box
Propeller Box
Roulette
Super
Red Ring
Checkpoint
Big Goo
Noir
Étoile
Drapeau
Poli
Pâle

Star Medal

Le premier Étoile de ce niveau

La médaille flotte ri est

Bubble surfaces

à partir de la piscine à intervalles réguliers, pour collecter en toute sécurité

la Médaille Étoile, temps votre saut pour éviter cet obstacle en feu,

Lorsque vous la première Dry Bones, tapez le Bloquer et collecter a Super Feuille. Le

La tenue Tanooki peut être d'une grande aide pour la navigation

le castle's obstacles. beaucoup de

TIP

Il y a une Super Étoile cachée dans un Invisible Block près du le Checkpoint Drapeau, dans le coin arrière gauche de la plate-forme et sautez droit vers le haut pour le trouver.

Star Medal

La Médaille Étoile à

Le point 3 est sur une petite plate-forme attachée à

Jump over the boules de feu rotatives et saisissez le = Tha Médaille Étoile en continuant dans le château,

Star Medal

Don't rush past the two Thwomps at Point 4! Wall-jump onto the second Thwomp, or slip into the space behind it and wall-jump all the way to the Star Medal. Bowser guards the path ahead, so consider using the nearby Binoculars to get a look at the area. When you're ready to move on, drop back down to the main path.

Boss Battle: Tail Bowser

When Bowser apparait, il commence à lancer des boules de feu sur vous. Le chemin offre une couverture contre les attaques, mais vous devrez esquiver quelques boules de feu sur votre chemin pour affronter Bowser. Move rapidement lorsque vous êtes exposé, et gardez un œil sur les Dry Bones le long du chemin,

En approchant du pont, Bowser bloque votre chemin. Continuez à esquiver ses 1 reballs until you see a coup de bouger passé devant lui. Ses attaques détruisent les colonnes voisines à l'impact, alors attirez son feu sur ces cibles si vous souhaitez collecter des pièces et un Super Champignon.

Occasionnellement, Bowser saute dans les airs. Si vous êtes assez près, vous pouvez être être capable de passer sous lui avant qu'il n'atterrisse. Pour un alternative plus sûre, attendez Bowser de sortir du centre de le chemin, puis utilisez l' ouverture pour passer devant lui. Si vous subir un dégâts pendant le counter, be sure to take avantage de votre bref invincibilité—foncez le bord du pont avant qu'il n'ait la chance de lancer une autre attaque,

Lorsque vous dépassez Bowser, il utilise un saut en longueur pour passer devant vous. Continuez à courir jusqu'à voir l'ombre de Bowser se rapprocher, puis restez en arrière pour éviter son atterrissage. Répétez le processus jusqu'à ce que vous atteigniez l'interrupteur au bout du pont. Sautez sur l'interrupteur pour terminer la rencontre, puis continuez jusqu'à la fin du niveau.

World Two

Monde'2-1} er

Légende

Médaille d'étoile
Boîte BE Propaller
1-Up Mushroom
Roulette Bloc
Sope Mushroom
Super Étoile
0 Fira Flower
© Rad Ring
Super chauve-souris
B
Drapeau de point de contrôle
Boomerang Fleur
Poteau d'arrivée
Statue Laat
Gros Gaal Pals
10 Warp Bux

World 2-1

Star Medal

Utilisez les jumelles au début du niveau pour localiser Toad près du sommet du château. Lorsque vous zoomez sur lui, Toad lance une Médaille d'Étoile sur une plateforme lointaine. En vous dirigeant vers l'emplacement de la Médaille d'Étoile, utilisez les plates-formes en caoutchouc pour l'atteindre.

©

près du point 1 contains un Super Champignon.

L'un des blocs ? au point 2 contient une Super Feuille. Après l'avoir récupérée, dirigez-vous vers le château et frappez le Bloc Roulette pour obtenir un autre bonus.

Activez l'interrupteur P au point pour révéler une traînée de notes musicales. Ramassez toutes les notes avant qu'elles ne disparaissent pour obtenir une Super Feuille. Après avoir récupéré votre bonus, entrez dans le passage secret à droite et prenez un Champignon 1-Up.

Étoile Médaille

Pour obtenir la deuxième Médaille Étoile de ce niveau, trouvez le tuyau au point 3. Battez la Plante Piranha, puis utilisez le tuyau pour entrer dans une zone secrète. Montez sur la plaque d'observation pour révéler l'emplacement réel de l'Étoile, puis sautez sur les blocs usagés le long du mur droit. Le

Le bloc usagé sous la Médaille Étoile projette une ombre au sol, utilisez-la pour aligner votre saut. Sautez pour attraper votre récompense, puis laissez-vous tomber au sol et revenez par le tuyau.

Étoile Médaille

Avant vous montez les marches du château, cherchez la Médaille Étoile à droite des escaliers. Éliminez le Goomba qui patrouille, puis glissez-vous

par l'ouverture derrière les escaliers pour récupérer la Médaille Étoile.

Donnez un coup de pied au rocher au point 6 pour découvrir un Pièce Coffre. Sautez sur l'ennemi peureux cinq fois sans toucher le sol pour gagner une vie supplémentaire.

Pour atteindre le sommet du mât d'arrivée, marchez sur le panneau rotatif au point 7, puis grimpez jusqu'au coussin en caoutchouc. Un saut bien visé rebond sera rend vous plus simple la tâche beaucoup pour votre cible, mais le costume Tanooki rend votre faciliter,

primagames.com

Guide
Jeu
Officiel

PRIMA

Monde!2-2)

World 2-2

© note

Pour progression à travers cet amour, vous devez utiliser nombre de flip Panels pour créer temporary passer des passerelles. Nombreuses sont les passerelles qui passent au-dessus de zones dangereuses, alors avancez rapidement pour traverser chaque passerelle avant qu'elle ne disparaisse.

le passerelle trouvez une zone secrète.

30

&

TIP

After you colle et la médaille des étoiles, baissez-vous et utilisez le tuyau below la passerelle pour entrer une sec ret area.

Quand vous atteignez Point 2, faites un saut en course à travers les pièces sur la gauche. touchez le bloc ? sur la plateforme suivante pour obtenir une fleur de feu, puis revenez sur le chemin principal.

Le l'écart est assez grand, alors assurez-vous d'élan à pleine vitesse avant d'essayer le saut.

Star Medal

Allumez l'autel au point 3 pour révéler une traînée de pièces. Suivez les pièces pour trouver une zone secrète contenant une médaille des étoiles et une horloge verte +.

NOTE

Si si vous n'avez plus la fleur de feu, vous pouvez toujours récupérer la Médaille des étoiles et horloge + depuis la zone secrète,

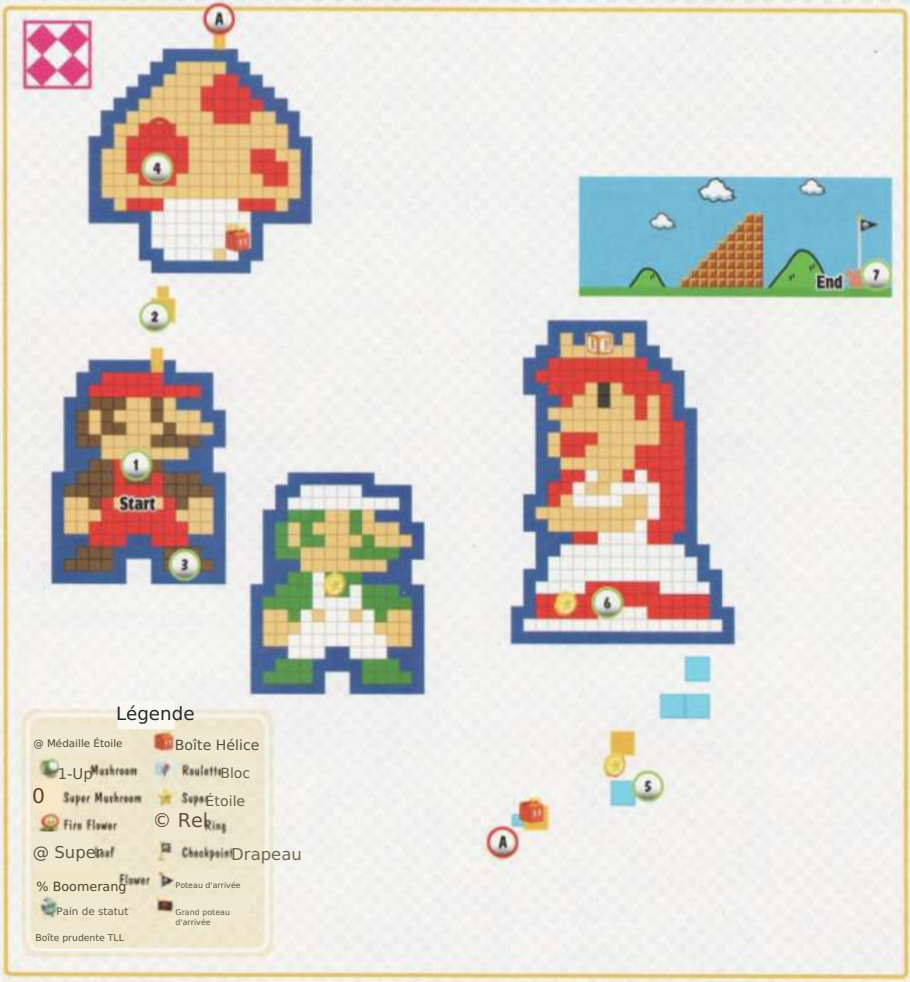
Après avoir collecté l'horloge bleue + à partir du point 4, écrasez les blocs pour révéler une Super Feuille. Le bloc volant ? à droite contient une réserve de pièces, mais assurez-vous de rester en avance sur les tuiles qui disparaissent si vous choisissez de collecter ces pièces.

Star Medal

Une fois que vous êtes à l'extérieur, laissez tomber du tuyau et déplacez-vous vers le bâtiment à gauche. Utilisez un salto ou un coup de queue pour fracasser les blocs le long de la base du bâtiment, puis entrez. Effectuez un saut mural contre le mur arrière, puis récupérez le la dernière médaille des étoiles du niveau depuis le rebord.

World 2—Mystery Box

Après avoir terminé le monde 2-2, vous débloquez une autre Boîte Mystère. Cette Boîte Mystère contient une rencontre aléatoire. Nettoyez la zone et récupérez votre récompense avant que le temps ne s'écoule.



Légende

@ Médaille Étoile
Boîte Hélice
1-Up Mushroom
Roulette Bloc
0 Super Mushroom
Super Étoile
Fire Flower
© Ref Ring
@ Super Leaf
Checkpoint Drapeau
% Boomerang Flower
Poteau d'arrivée
Pain de statut
Grand poteau d'arrivée
Boîte prudente TLL

Le niveau starts on a Plateforme en forme de Mario. Avant d'activer les interrupteurs P à proximité, frappez le bloc 7 pour récupérer une Boîte Hélice—vous aurez besoin de ce bonus pour récupérer de nombreuses pièces révélées par les interrupteurs P.

© REMARQUE

La Boîte Hélice est le moyen le plus simple de passer d'une plateforme à l'autre. Il y a plusieurs bonus de Boîte Hélice répartis dans tout ce niveau, alors assurez-vous d'en prendre un nouveau si vous subissez des dégâts d'un ennemi.

Bloquez sur la plateforme; si vous n'avez pas de Super Leaf sous la main, vous pouvez en obtenir une à partir du P Switch au point 2. Portez-vous sur le P Switch pour révéler une traînée de notes de musique, utilisez le Propeller Box pour voler au-dessus de l'anneau de pièces voisin, puis traversez directement les notes. Collectez toutes les notes avant qu'elles n'aient disparu pour gagner votre power-up.

Assurez-vous d'avoir un power-up Propeller Box avant d'essayer de collecter la Médaille Étoile au point 5. Sautez sur le Paragoomba pour dégager un chemin, puis laissez tomber à travers l'anneau de pièces jusqu'à attrapez la Médaille Étoile. Dès que vous la collectez, utilisez le Propeller Box pour voler de nouveau vers le haut, puis atterrir en toute sécurité sur l'une des plateformes voisines.

Lorsque vous avez un costume Tanooki, utilisez la Roue de Queue sur la première plateforme. Fouettez la roue de la queue jusqu'à atteindre la plateforme en forme de Luigi directement au-dessus de vous. Collectez la Médaille Étoile au centre de la plateforme, puis utilisez le P Switch pour révéler plus de pièces.

Lorsque vous êtes prêt à continuer, laissez tomber de la plateforme et maintenez le bouton de saut pour une atterrissage contrôlé.

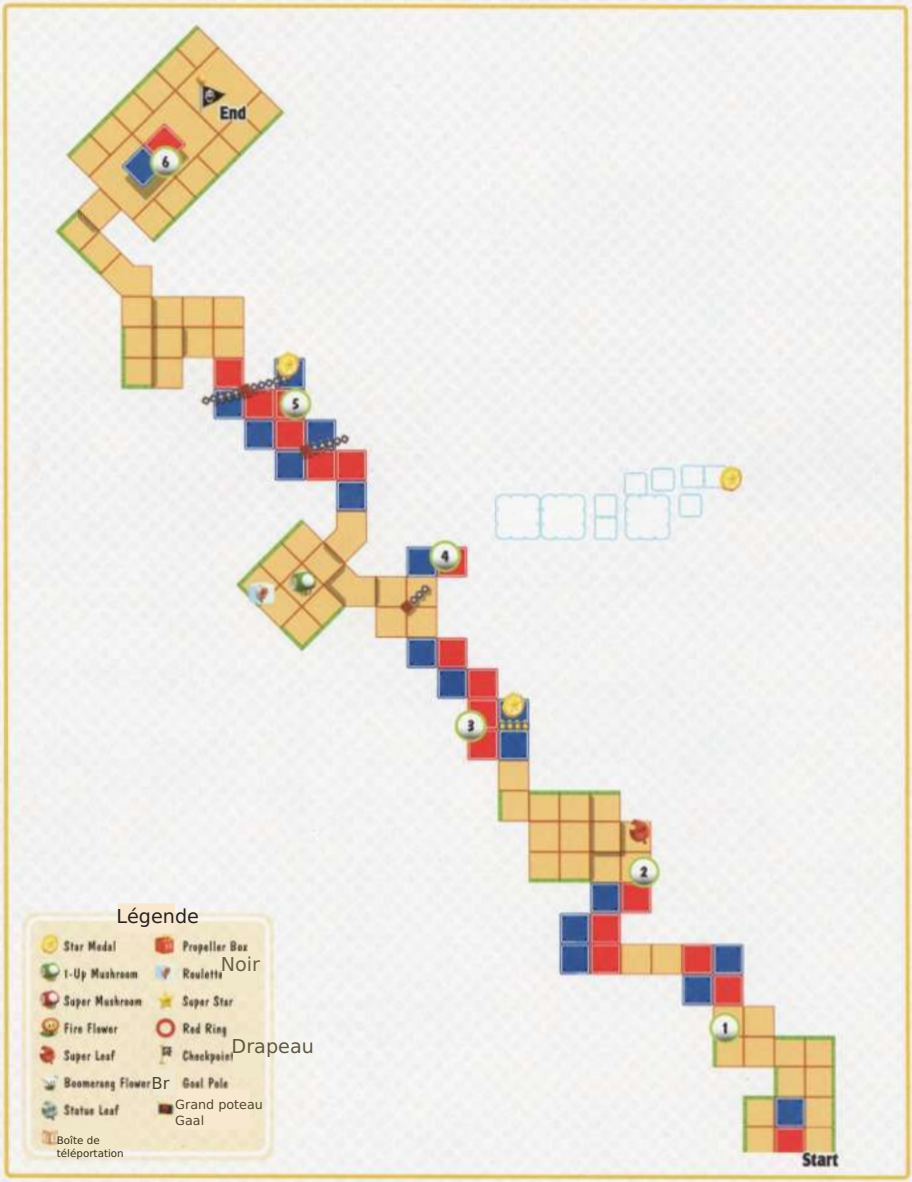
Écrasez le seul Bloquez au Point 6 pour révéler une Roue de Queue, puis utilisez-la pour atteindre les pièces hautes au-dessus de la plateforme. Avec l'aide d'un power-up Propeller Box, sautez à travers les pièces pour collecter la dernière Médaille Étoile du niveau.

Smash the single Block at Point 4 to reveal a Tail Wheel, then use a series of tail whips to reach the Red Ring far above the platform. Clear the Paragoomba out of the way, and touch the Red Ring before the platform drops away. Jump up and use the Propeller Box to collect the Red Coins directly above you. Grab them all to earn another power-up, then drop back down to the mushroom-shaped platform.

Avant de terminer le niveau, entrez dans le petit château juste après la Pote d'arrivée pour trouver une plateforme secrète. Collectez le champignon 1-Up près du centre de la zone, puis utilisez la Warp Box pour sortir de la zone,

primagames.com

Monde'2-4)


End
6
5
4
3
2
1
Start
World 2-4
Légende
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Boîte de téléportation
Propeller Box
Roulette
Super Star
Red Ring
Checkpoint
Goal Pole
Grand poteau Gaal
Noir
Drapeau
Br

Les panneaux Rouge-Bleu tout au long de ce niveau inversent leur position à chaque saut. Planifiez vos sauts avec soin pour vous assurer qu'il y a toujours une plateforme sur laquelle atterrir.

Couvercle

Pesky Stingbies can pressur ye in making unplomnad

sauts, alors essayez de les gérer sur un sol solide. Dessinez-les à partir de Rouge-Bleu

Platfo rms pour vous occuper d'eux à emplacement sûr

L'un des blocs au point 2 contient une Super Leaf, vous aurez besoin du fouet de la queue du costume Tanooki pour en collecter une des prochaines Médailles d'Étoile,

assurez-vous d'obtenir le power-up avant de continuer le niveau.

Star Medal

Utilisez le Super

Bloc-note au point 4 pour rebondir vers une zone secrète.

i pour trouver ud la deuxième étoile

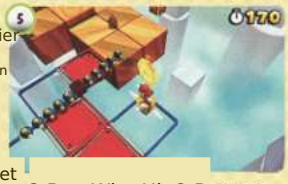
Medal floating

au bord de sur cette extrémité, puis redescendez sur le chemin principal.

Lorsque frappé, vous le bloc atterrir Roue de Roulette ying power-up.

Star Medal

Les niveaux dernier



étoile La médaille est situé au-dessus d'un grand ensemble de plateformes qui tournent, évitez les obstacles rotatifs

obstacles Bain et la Fin 2 Boe Whe Hh 2 Bo

sous la médaille d'étoile, sautez pour la récupérer. Effectuez un coup de pied au sol rapide pour bloquer le 7 Bloc en place pendant que vous choisissez un chemin à travers les plateformes restantes.

Star Medal

obtenir l'Étoile point 3, attendez qu'un Goomba

pop out of the nearby Baddie Boîte. le Où Goomba fol ori h the platf

assure-toi de t'éloigner du saut avant

le point d'atterrissage, mais faites arriver le prochain ennemi.

À atteindre en haut du but Pôle, toi doit Saut : depuis la plateforme. Si tu tombes avant de sauter, déplace-toi sous le

plate-forme sautent tout droit Quand le panneau en position à faire un autre tentative.

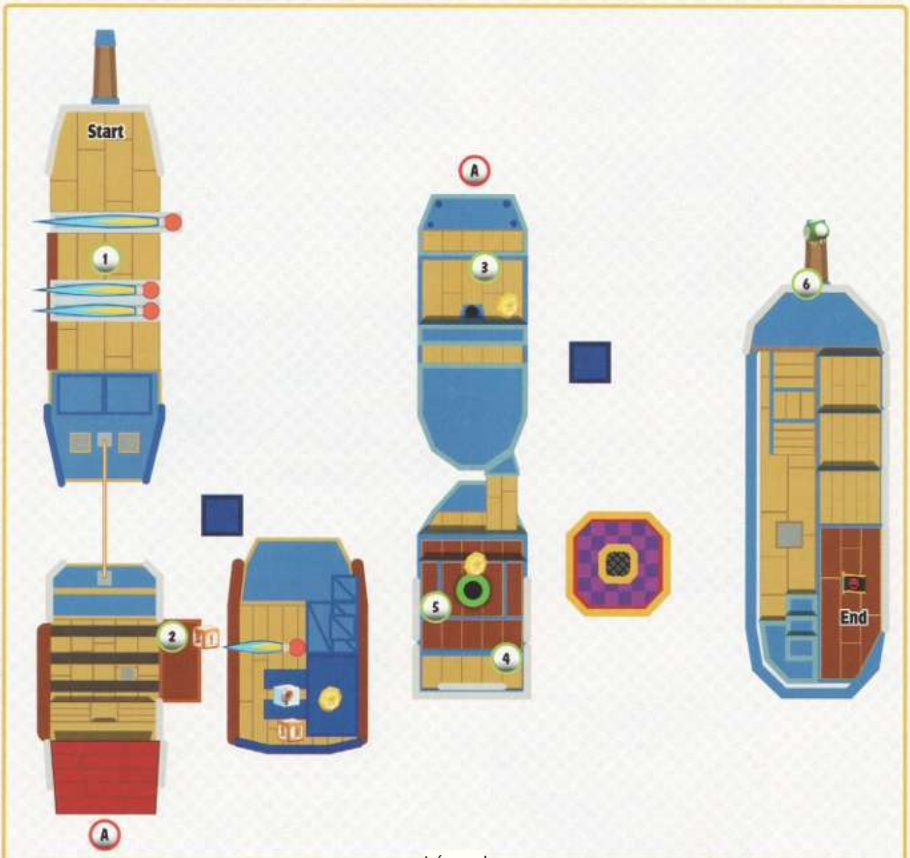
Monde 2 — Maison Toade

Après vous avez terminé Monde 2-4, une Maison Toade apparaît à l'écran de sélection du niveau. Lorsque vous avez besoin d'un power-up, développez la Gift Box à l'intérieur

la maison pour collecter une Super Leaf. Souvenez-vous, vous ne pouvez obtenir le power-up d'une Maison Toade qu'une fois, alors assurez-vous de le garder pour quand vous en avez besoin.

World 2-4

Monde/'2=Navire)



World 2-Ship

Légende

Star Medal Super Mushroom Jp Supar Lusk Statue tad op Roulette Noir © Red Goal Ble TLC Warp Bax
1-Up Mahream Fire Fleur Boomerang Fleur Propaller Bas wt Super Shr Checkpoint Drapeau nd poteau Gaal

oS 'ATTENTION

Amour mince ! défile vers la gauche ou vous serez éjecté du sot spasd. Si vous êtes trop lent, bougez vite, mais essayez fo re enough espace pour repérer les dangers imminents et anemies.

Beaucoup de dirigeables ont des moteurs à réaction qui expulsent des gaz d'échappement dangereux sur leurs ponts, les moteurs tirent à intervalles réguliers, mais vous ne pouvez pas toujours avoir le temps d'attendre un chemin dégagé. Sautez par-dessus les flammes lorsque vous ne pouvez pas vous permettre de rester immobile, mais assurez-vous d'avoir un endroit sûr pour atterrir.

&

Star Medal

Utilisez la Warp Box près des Bullet Bills pour atteindre le navire en arrière-plan. Le pont du navire comporte plusieurs pièces et un Bloc Roulette à collecter, mais la Médaille des Etoiles se trouve le long de la plateforme supérieure. Vous n'avez pas beaucoup de temps sur le navire, donc vous

peut vouloir saisir la Médaille des Etoiles avant de récupérer les objets voisins. Utilisez la Warp Box à la fin du navire pour revenir au chemin principal.

Star Medal

Lorsque vous atteignez Point 3, occupez-vous du Rocky Wrench, puis effectuez un saut mural pour collecter la Médaille des Etoiles flottant haut au-dessus du pont.

Star Medal

Lorsque vous atteignez le dernier navire, le niveau cesse de défiler. Sautez par l'un des côtés du pont supérieur pour trouver une Médaille des Etoiles Médaille. Quand vous serez prêt, grimpez les escaliers à droite et revenez sur le pont supérieur.

Champignon 1-Up Theresa cache un Invisible Bloc à droite de le Tuyau. Quand le 1-Up Champignon appears, déplacer rapidement à collecter avant cela a gouttes éteindre deck.

Boss Battle: Boom Boom

Boom Boom alterne entre deux attaques de base, et vous passerez la plupart du combat à les éviter. Si vous restez sur vos gardes, vous devriez pouvoir le vaincre sans trop de difficultés. Lorsque Boom Boom il commence son attaque tournoyante, esquivez autour de la pièce pour éviter ses poings volants. Après un moment, Boom Boom devient groggy et tombe au sol. Sautez sur sa tête ne livre une coup infligeant des dégâts, puis éloignez-vous avant qu'il récupération.

« Quand Boom Boom se replie dans sa coquille, il se dirige directement vers vous et rebondit contre les murs. Essayez de rester près du centre de la pièce et sautez clair de Boom Boom à chaque fois qu'il s'approche de vous. Après quelques rebonds, il sort de sa coquille et tente à nouveau attaque tournoyante. Continuez à desquiver les attaques de Boom Boom, et Sautez sur sa tête à chaque fois qu'il devient vulnérable. Tenez-vous prêt à atterrir trois coups réussis pour mettre fin à l'affrontement.

* « NOTE

Il est peut-être plus sûr d'approcher Beem Boom lorsqu'il est dizzy, mais vous pouvez sauter dessus sa tête à n'importe quel moment pendant son attaque tournoyante.

Si vous manquez de temps, vous pouvez gagner quelques secondes en attaquant Boom Boom dès qu'il sort de sa coquille.

Avant de sauter sur le Poteau d'Ambition, déplacez-vous jusqu'au bord gauche du navire. Marchez jusqu'à l'extrémité de l'étrave pour récupérer un 1-Up Mushroom.

primagames.com

Guide officiel Jeu

PRIMA

MondeTrois)

mh A”

Légende

Star Medal
1-Up Mushroom
Super Champignon
Fire Flower
Failles & Super Leaf
fleur Boomerang
État Leaf
Boîte de distorsion
BO Propeller Bex
Bloc Roue
Super Étoile
o Anneau Rouge
Checkpoint Flig
Gaal Pola
Grand Poteau Boal

Démarrer

ol

J

Star Medal

La première Médaille d’Étoile est sur une plate-forme mobile à côté de la tour. Sautez jusqu’au Canon au Point 1, puis montez à l’intérieur et cherchez la Médaille d’Étoile. Visez le Canon sur l’anneau de pièces, et regardez la plate-forme qui se déplace le long du côté de la tour. Lorsqu’elle atteint le bas de son trajet, faites feu sur le Canon pour atterrir en toute sécurité près de la Médaille d’Étoile.

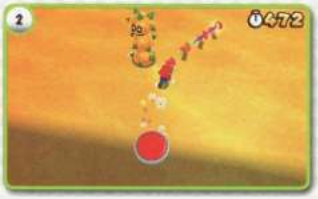
World 3-1

TIP

Look for the 1-Up

Barbe de champignon près de la base de la tour, enflammez-vous vers le et et déplacez-vous vers les 7 blocs le long du mur du fond. Tenez la fente / intervalle dans les blocs ? et sautez pour collecter un champignon 1-Up à partir d'un invisible Bleck !

Après avoir atteint le drapeau de point de contrôle, descendez sur la corniche du côté gauche de la tour. Touchez les blocs ? à travers la/ le/la la porte pour trouver une Super Leaf et des pièces, mais faites attention au Faux Bloc caché le long du mur. Si vous avez une Propeller Box, vous pouvez collecter trois champignons 1-Up secrets ! Tenez-vous sur le à droite de la porte, et lancez-vous dans les airs, Tournez au coin de la tour et cherchez le petit tunnel dans le mur. Flottez jusqu'au tunnel pour collecter ces power-ups cachés.



Appuyez sur l'interrupteur P au point 2 pour révéler un chemin de notes. Collectez toutes les notes avant qu'elles ne disparaissent pour obtenir une Super Leaf. Vous n'avez pas beaucoup temps pour atteindre la fin du trajet, mais assurez-vous de rester à l'écart de n'importe quel Pokey qui croise votre chemin, Votre présence attirera la Sandmaargh dans la zone, mais vous pouvez les ignorer en toute sécurité tant que vous continuez d'avancer.

Star Medal

Cherchez dans le mur au point 3 pour trouver le bloc à la base de la tour. Saltos à travers le bloc pour collecter la médaille d'étoile cachée. Après être sorti dehors en rampant, assurez-vous de saisir l'horloge verte à droite.

Red Ring

Lorsque vous atteignez le Cercle rouge à la Peinture 6, tenez-vous à fin de la corniche et regarder/watch/ les marches voisines émergent du mur. Lorsque la marche la plus proche apparaît, sautez à travers l'anneau rouge et suivez les marches jusqu'à la porte au-dessus de la corniche. Collectez les cinq pièces rouges avant qu'elles ne disparaissent pour obtenir une Super Leaf.

Touchez le bloc 7 ? au point 4 pour révéler a hélice Boîte. Ceci power-up est nécessaire pour collecter de nombreuses pièces à l'extérieur de la tour. Défendez l'attaque Sandmaargh donner petit respiration Sandmaargh la pièce, mais se souvenirce nouveau bientôt se déplacer dans le zone.

Star Medal

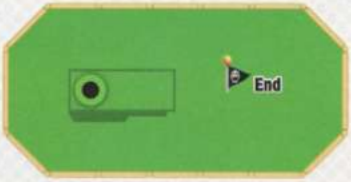
Le dernier Étoile La médaille est près du Thwomp au point 7. Si vous avez une Propeller Boîte, placez sur l'Étoile edal's ombre et volez tout droit vers le haut pour collecter votre prize. Si vous êtes ne pas actuellement utilisant ceci power-up, attendre pour le Thwomp à frapper violemment vers le bas, ensuite sur aller pour se promener un chemin effectuer un mur Quand le Thwomp atteint la sommet de son saut pour atteindre l'Étoile Médaillon.

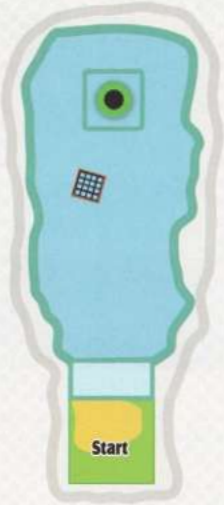
World 3-1

World 3-2

Légende

Médaille Étoile
WR Propeller Bae
1-Up Mushroom
FF Roulette Noir
Super Champignon
Supe Stir
$0 Fleur de Feu
0] Anneau Rouge
Soper
Checkpoint Drapeau
Fleur Busmarany Br Objectif Pals
Statue Lf
Big Gaal Pele
[I Warp Bax





World 3-1

Après tu frappes l'interrupteur P, suis la piste de pièces jusqu'aux Blocs au Point 1. Appuie sur l'un des Blocs pour obtenir un Feu Flower, alors frappez les autour les caisses voisines pour trouver une Super Champignon caché,

Red Ring

Assurez-vous de vous accrocher à cette Fleur de feu ! Utilisez une boule de feu pour repousser le Blooper, puis nagez à travers l'Anneau Rouge.

Ramassez toutes les Pièces rouges avant qu'elles ne disparaissent pour gagner un autre pouvoir,

Star Medal

Lorsque vous atteignez la première anguille épineuse, attendez qu'elle attaque. Lorsque l'anguille à épines se retire dans son repaire, elle révèle une petite ouverture dans le sol. Utilisez quelques boules de feu pour maintenir l'anguille en place en tombant dans l'ouverture. Si vous avez perdu votre pouvoir, vous devez vous déplacer rapidement pour contourner l'anguille à épines avant qu'elle ne lance sa prochaine attaque. Utilisez le tuyau pour entrer dans une zone secrète, puis récupérez la Médaille des Etoiles de l'autre côté de la pièce.

Médaille des Etoiles 3 Tar

Attention à les trois Cheep Cheeps patrouillant dans l'eau au Point 3 ! Esquivez-les ou éliminez-les avec quelques boules de feu. Nagez dans le petit trou dans le mur, puis descendez dans le passage caché. Déplacez-vous vers la gauche pour récupérer une Médaille des Étoiles derrière une autre grille marron.

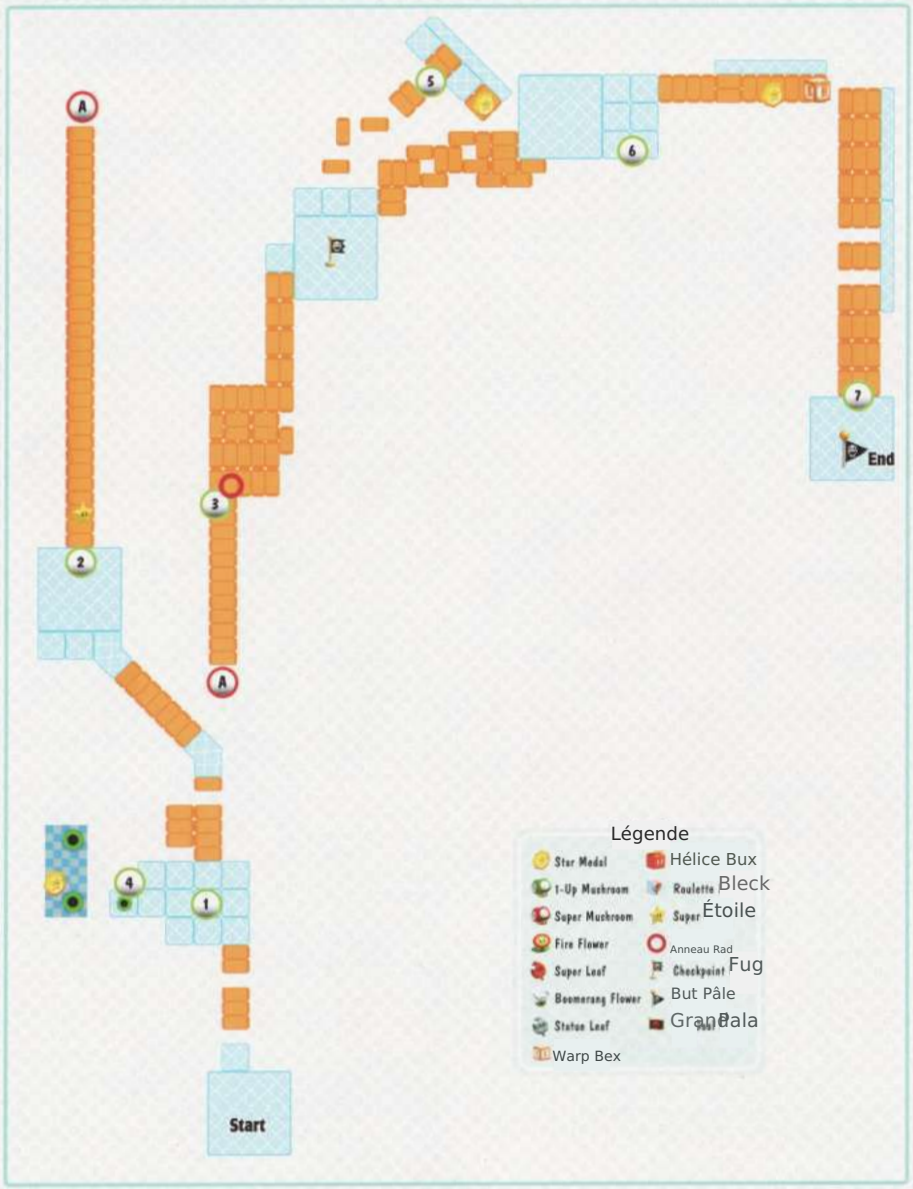
Star Medal

Le Tuyau au Point 5 t'emmène à la base du Poteau d'arrivée, mais il existe un itinéraire bien meilleur au-dessus de l'anguille à épines voisine. Attendez que l'anguille laisse tomber dans son antre, ou frappez-la avec une série de boules de feu pour accélérer le processus. Lorsque le chemin est dégagé, nagez vers le haut jusqu'au flottant au-dessus du surface. Récupérez la Médaille des Étoiles eau, puis utilisez le Tuyau pour atteindre le Poteau d'arrivée.

Monde 3—Maison Toad

Après que vous avez terminé Monde 3-2, une Maison Toad apparaît dans l'écran de sélection de niveau. Au lieu de fournir un power-up, cette maison bleue vous permet de revoir la photo-graphiques que vous collectez au début de chaque monde. Contrairement à une Maison Toad rouge, cette maison ne disparaît pas lorsque vous partir. Retour vers le Monde 3 chaque fois que vous vous voulez examiner votre album.

World 3-3



World 3-3

Déplace-toi rapidement à travers les étroits blocs Donut—chaque plateforme s'effondre peu après que tu poses le pied dessus

Si tu y poses le pied. une traversée commence mal

tu commences, cherche un morceau de terrain solide. Les plates-formes manquantes sont remplacées après quelques secondes, tu pourras donc tenter à nouveau sans losing beaucoup de temps. Après tu t'occupes du premier Stingby, saute sur le bloc proche ? et cherche la roue de queue près du point 1. Si tu as une tenue Tanooki à portée de main, tu peux utiliser la roue tout de suite; sinon, tu devras revenir dans cette zone après avoir trouvé une Super Leaf.

Quand tu atteins l'Étoile au point 2, cours droit à travers les blocs Donut pour percer les Stingbies le long du chemin. Tu n'as pas assez de temps 4 pour atteindre le sol solide, mais l'Étoile Super devrait te permettre de franchir la majeure partie du chemin.

(=

Anneau rouge

Pass through the Red Ring at Point 3 to reveal five Red Coins spread across the Donut Blocks. You have very little time to collect the coins, and the nearby Stingbies can make it particularly difficult to negotiate the falling platforms. Enemy attacks can force you out of position, so jump between coins to leave some of the Donut Blocks available for emergency landings. Collect all of the Red Coins before they vanish to collect a Super Leaf, then continue along the path to find a Checkpoint Flag. If you intend to return to the Tail Wheel, remember to give the platforms a few seconds to reappear.

Star Medal

[Te donne le super

près de Tail la Leaf, la roue commence

cache

...ch a Pipe ...igh above the main path. Enter the Pipe to find a secret area...

— dc rm

vivant au-dessus de l'Étoile

de vous. Les blocs sautent et montent pour écraser le deuxième rang le moins élevé

et des blocs collectés le

Star Medal (continued)

Medal in the corner of the room. When you're ready to leave, use the Pipe on the ground to return to the Checkpoint Flag.

Star Medal

The path splits just past the Checkpoint Flag. To collect the Star Medal, follow the Donut Blocks to the left. When you reach the last of the platforms, use a series of wall jumps to climb up to the ledge above you. After you collect the Star Medal, jump down from the ledge to return to the main path.

Star Medal

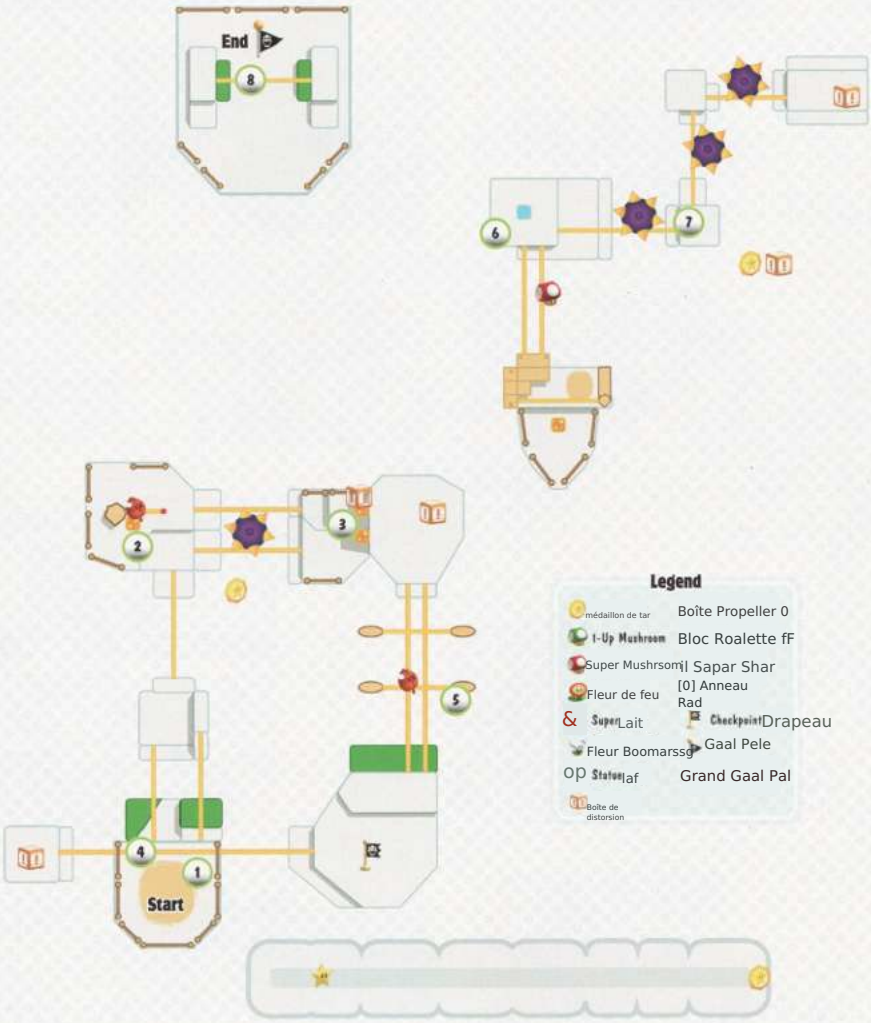
When you reach Point 6, use the Binoculars to locate Toad on a ledge just ahead of you. When you zoom in on him, Toad tosses the level's last Star Medal into your path. Continue toward the end of the level, and collect the Star Medal on your way to the Warp Box.

Après avoir utilisé la Warp Boîte, course à le fin de le chemin, Toi doit le sauter Atteindre le beignet Blocs à le haut de ceci objectif Pôle. pas un problème si

tu es sûr as-tu un Tanooki Tenue, mais si tu as perdu ton/votre boost, faire sauter depuis le/la bâton à le/la centre de le/la bord la plate-forme trajet Garde votre vitesse en haut, et avant français goûtes loin.

World 3-3

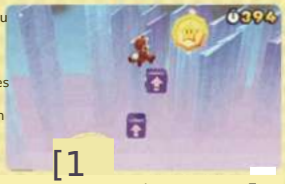
&


End
8
6
7
2
3
5
4
1
Start
Legend
médaillon de tar
Boîte Propeller 0
1-Up Mushroom
Bloc Roalette fF
Super Mushrsom
l Sapar Shar
Fleur de feu
[0] Anneau Rad
&
Super
Lait
Checkpoint
Drapeau
Fleur Boomarssg
Gaal Pele
op
Statue
laf
Grand Gaal Pal
Boîte de distorsion

Au début du niveau, il y a un Bloc Invisible que vous pouvez utiliser pour atteindre la corde tendue au-dessus. Vous manquerez certains objets précieux que vous prendrez ce raccourci, mais il vous permet de terminer le niveau très rapidement.

Star Medal

Utilisez le/la rubber pad près de l'arbre à Point 2 pour atteindre la corde tendue au-dessus. Frappez le Bloc ? pour collecter une Super Leaf, puis continuez en haut du côté de l'arbre. Lorsque vous atteignez la corde la plus haute, utilisez les Blocs Directionnels pour créer un chemin vers la première Étoile du niveau Médaille. Il faut plusieurs coups pour déplacer les Blocs Directionnels en place, mais assurez-vous de ne pas les mettre hors de portée. Ramassez l'Horloge verte sur le haut de l'arbre, puis franchissez les Blocs Directionnels et attrapez la Médaille Étoile.

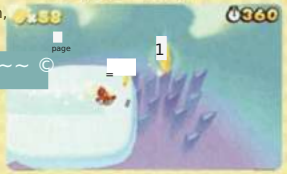


Lorsque vous atteignez le Point 3, sautez sur le coussin en caoutchouc pour toucher la Warp Box. Après un moment, vous apparaissez près de la corde au-dessus du point de départ du niveau.

Star Medal

Frappez le Bloc Directionnel à Point 4 pour bouger vers le Super Note Bloc. Bounce vers le Super Note Bloc et utiliser le Bloc à atteindre un secret zone. Quand vous atteignez le Étoile et à travers le zone. Quand vous atteindre

Star Medal (continued)



à la fin du chemin, faites une course pour obtenir la Médaille Étoile avant de descendre au sol.

Évitez les Fuzzies le long des cordes à Point 5, puis rebondissez pour encollecter une autre Super Leaf dans le Bloc ? au-dessus de vous.

Descendez dans le petit puits au Point 6 pour révéler une traînée de notes de musique. Collectez toutes les notes avant qu'elles ne disparaissent pour obtenir un autre power-up.

Star Medal

Ne soyez pas trop rapide pour toucher le volant le Bloc 7 au Point 7 ! Vous en aurez besoin pour atteindre la dernière Médaille Étoile du niveau. Montez sur le Bloc ? Volant et laissez-le se déplacer loin du chemin principal. Une fois en position, sautez pour attraper le Médaille Étoile et téléportez-vous à la fin du niveau.

En atteindre le haut de le Objectif Pôle, tape-le Vol 7 Bloc lorsque atteint le le centre de Le fil de fer tendu. utilisé Bloc n'aime pas donner vous beaucoup à accumuler vitesse maise saut est assez facile si vous avez géré à accrochez-vous à votre fanooki complet.

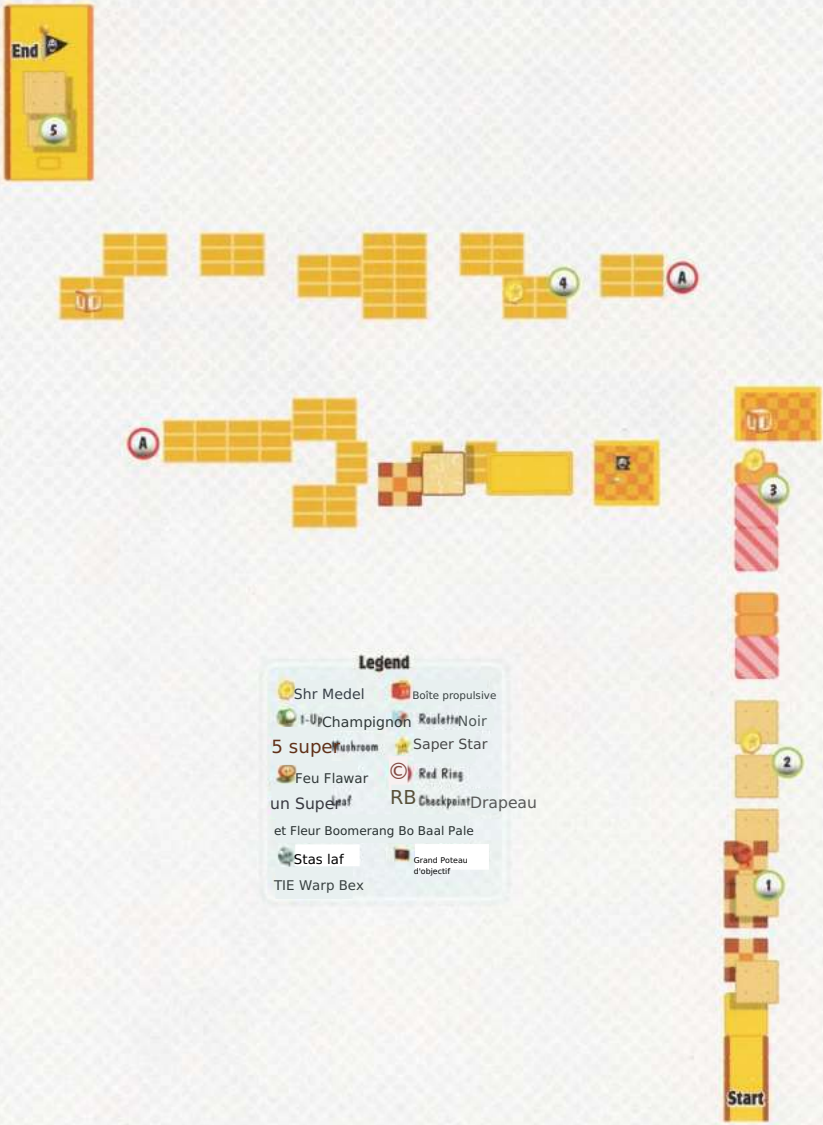
World 3-4

primagames.com

Guide officiel Jeu

PRIMA

Monde!3:5)



World 3-5

© ‘NOTE

Vous devez collecter un total de 15 Star Modal pour déverrouiller ce niveau.

Si toi n'avez pas déverrouillé raquin revisitez completed

les niveaux continuent pour jouer tout au long du jeu jusqu'à ce que collect vous ayez assez de Star Medals pour réussir ce niveau.

Le niveau défilant oblige à avancer, mais assurez-vous de toucher la ligne d'aide 1. La Superfeuille cachée sera d'une grande aide en continuant le chemin,

Star Medal

Utilisez les blocs empilés

Blocs au Point 2 pour atteindre la première médaille d'étoile. Utilisez un fouet élevé pour écarter le Para-Biddybud de votre chemin

avant vous continuez.

Star Medal

Collecter l'Étoile

La médaille au point 3 peut être risquée, et l'arrière-plan défilant ne vous laisse pas beaucoup de temps pour préparer votre approche. Montez sur le Donut Block et attendez qu'il tombe. Si vous avez une tenue Tanooki, tenez-vous au bord de la plateforme et faites une bond en flutter pour la sécurité dès que vous collectez la médaille d'étoile. Si vous avez perdu votre power-up, sautez en courant lorsque la plateforme approche de la médaille d'étoile pour l'attraper en sautant vers la Warp Box.

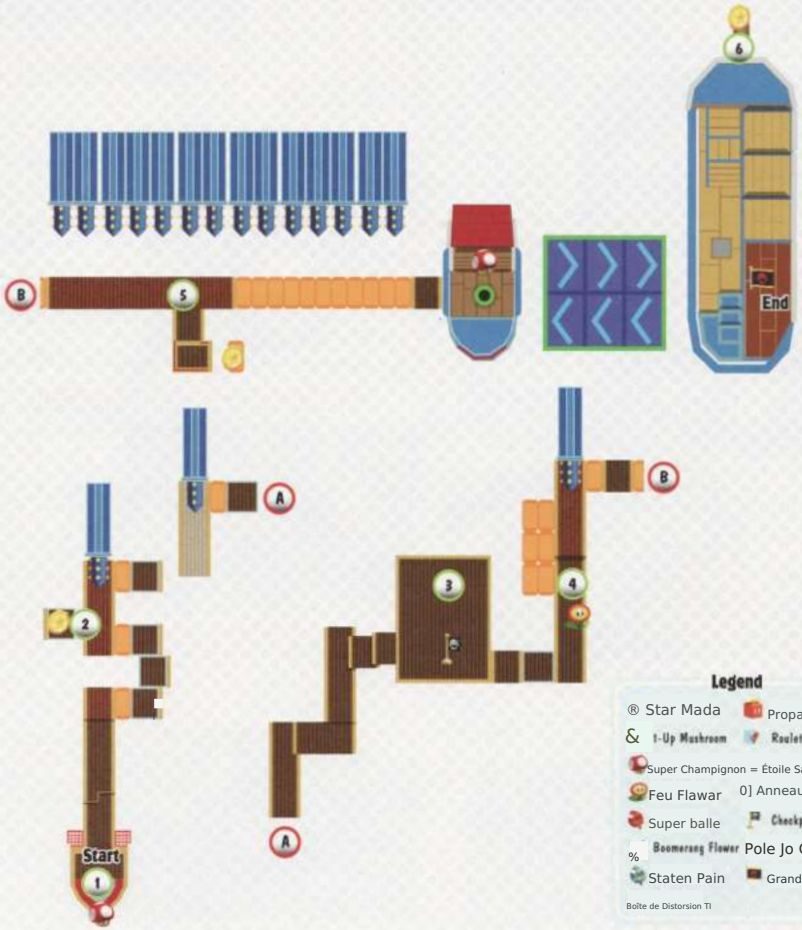
Star Medal

Vous avez besoin de om

cs en tant que dernière médaille d'étoile du niveau. Les plateformes qui se déplacent rapidement offrent très bien quelques points d'atterrissage, et i patrouillant Para-Biddybuds peut être difficile à éviter. La tenue Tanooki facilite les choses, mais la vitesse reste votre meilleure tactique. Évitez les ennemis le long du chemin et saisissez la médaille d'étoile avant que les plateformes ne se déplacent hors de leur position.

les plateformes Uk à la fin du niveau dérivent hors de leur position dès que vous vous approchez, vous devez donc bouger rapidement si vous espérez atteindre le sommet du poteau de but. Dès que vous vous téléportez dans la zone, envoyez-vous vers la droite et sautez sur les plateformes pour tenter votre saut.

Monde'3=Navire)



'Lorsque vous atterrissez pour la première fois sur le navire, courez vers le bas de l'écran pour collecter un super champignon.

Star Medal

The first Star Medal is located on a small platform near the Spike Pillar at the start of the level. Wait for the piston to pull back into its chamber, then jump across to collect the Star Medal.

Remarque

En plus des Piliers d'épines, les défenses du navire comprennent de petits canons qui tirent des boules pointues. Ces canons ont des capacités de ciblage limitées, mais leurs temps de rechargement courts ne vous laissent pas beaucoup de marge de manœuvre. Évitez leurs attaques, et essayez de les contourner aussi rapidement que possible.

Utilisez les jumelles au point 3 pour localiser la prochaine Médaille des Étoiles, puis cherchez Toad dans la zone. Inclinez les jumelles vers le haut et légèrement vers la gauche pour trouver Toad sur une plate-forme flottante. Lorsque vous zoomez sur lui, il vous lance un Champignon Super.

Lorsque vous atteignez le point 4, attendez que le Pilier d'Épines se retire du passage, puis laissez-vous tomber pour déclencher les Bob-ombs près des caisses. Revenez ensuite sur le rebord avant le retour du vérin, et attendez que les Bob-ombs explosent. Lorsque le front est dégagé, dévalez et faites un saut périlleux à travers les caisses restantes jusqu'à ce que vous trouviez le power-up Fleur de feu.

Star Medal

Les passerelles le dernier tronçon vous emmène à travers une longue rangée de Piliers d'Épines. Cherchez des pièces flottant au-dessus des sections plus lisses des passerelles. Ces indiquer petit écarts entre groupes de Épines Piliers. Chaque temps l'arrière vérins tirer dans leur chambres déplacez à le suivant trou/écart et le pistons pour réapparaît. Quand tu/vous atteindre l'écart Point regardez le petit plate-forme le long le bordure de passage. Chute bas depuis le l'avant de le plate-forme, bougez à le droite. le bloc au-dessus collecter le Étoile Médaille à partir le Donut de saut puis sauter arrière sûreté avant il tombe loin.

CAUTION

Point 5 is the last gap along the Spike Pillars. To reach the end of the path, you must speed across the Donut Blocks as soon as the pistons pull away from the walkway.

TIP

Avant vous enter le Pipe st le et de le passeoire, push le gérer les puces cabine au un autre Champignon Super

Boss Battle: Boom Boom

Boom Boom est de retour pour un autre round, et il est incliné les chances dans son favour. Ses attaques restent inchangées, mais les ceintures mouvantes sur le sol peuvent rendre l'esquive un peu plus difficile. Chaque ceinture a des flèches indiquant sa direction, donc planifiez votre itinéraire en conséquence. Utilisez les ceintures pour augmenter votre vitesse en girant autour de la pièce. Attendez que Boom Boom devienne étourdi, puis sautez sur sa tête pour porter un coup blessant.

Lorsque Boom Boom se rétracte dans sa coquille, alternez entre les ceintures pour rester près du centre de la pièce. Évitez la coquille Boom. Boom réapparaît, puis cherchez une autre occasion d'attaquer. Donnez trois coups réussis pour mettre fin à l'affrontement.

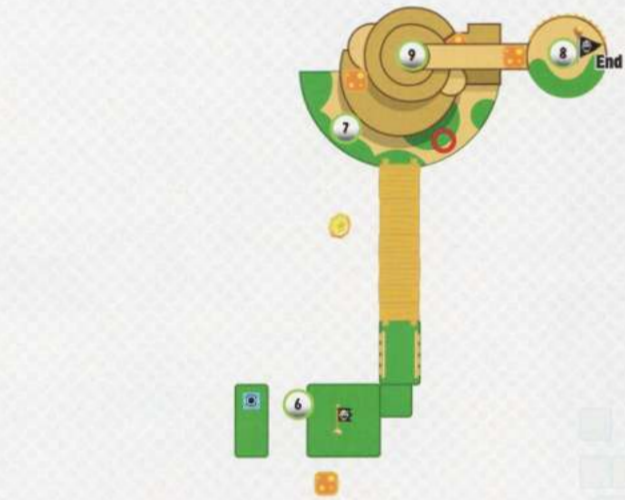
Star Medal

Avant toi/vous sauter sur le le Objectif pôle vérifie le gauche bord de le navire marche à la fin de à gourdin de proue collecter le du niveau dernier Étoile Médaille.

World 3-Ship

Monde Quatre,

World 4-1



8Q

Légende

Star Medal	Propeller Box
1-Up Mushroom	Roulette
Super Mushroom	Super
Fin lower	
Super Leaf	Checkpoint Flag
Boomerang Flower	Pole
Statue Leaf	Pole
Boîte Prudente	

Noir
Shr
Rouge
Up
But
Grand

World 4-1

Courez à travers les buissons au point 1 pour révéler deux Coffres à Pièces. Si vous voulez réclamer vos vies supplémentaires, essayez de vous occuper des Coffres à Pièces avant qu'ils ne s'enfuient vers des zones plus dangereuses.

Courez à travers les trois buissons au point 3 pour révéler un chemin de notes de musique. Collectez toutes les notes avant qu'elles ne disparaissent pour gagner un

— ———— Fleurs de Feu Le

le chemin vous emmène devant une Plante-Piranha et deux Koopa Troopas, envisagez donc de dégager la zone d'ennemis avant d'activer les notes de musique,

Utilisez les jumelles : au point 2 pour search the area. Toad est perchée haut sur l'une des flèches de pierre. Lorsque vous zoomez sur lui, il vous lance un champignon 1-Up.

Étoile{ Médaillon

Somaer-Sault à travers le Bloc au point 44; trouvez la première Médaillon Étoile du niveau.

Star Medal

Bondissez entre les plateformes en caoutchouc au point 5, puis utilisez le Bloc Note Super pour atteindre une zone secrète. Les plateformes nuageuses peuvent être difficiles à manœuvrer, alors planifiez soigneusement vos sauts, utilisez votre ombre pour aider les atterrissages, guidez votre et faites votre chemin jusqu'à la fin des nuages. Sautez depuis la plateforme en caoutchouc au bord de la zone pour collecter la Médaillon Étoile. Si vous tombez des plateformes, vous devez revisiter le niveau pour faire une autre tentative.

TIP

IL tu es je regarde juste pour traverser rapidement le niveau, grimpez les arbres près du Binoculars. Saut de mains à partir de l'arbre de gauche pour atteindre le chemin loger et sauter une partie de la carte, ou faire un saut de mains Depuis le libre sur à droite vers un Propeller Boîte,

StariMedall

Après avoir atteint le =

Drapeau de point de contrôle, le chemin principal continue vers la droite. Cependant, si vous voulez collecter la dernière Étoile Médaillée du niveau, vous devrez prendre l'autre direction. Faites un saut en course depuis le bord gauche de la plateforme et entrez dans le Canon.

Placez la réticule directement au-dessus de la Médaillante Étoile, puis tirez le Canon pour la collecter.

Use the

Des jumelles au point 8 pour chercher l'arbre pour Toad. Lorsque vous zoomez sur lui, il vous lance une Super Étoile, Après vous collectez-le, faites un chemin vers le sommet de l'arbre, ou utilisez votre invincibilité temporaire pour vaincre les Chain Chomps à proximité.

Lorsque vous atteignez le sommet de l'arbre, sautez sur le bloc 7 au Peinture 9. Une fois en position, sautez droit vers le haut pour frapper un bloc caché et révéler

un autre champignon 1-Up.

Red Ring

Au point 7, un féroce

Chain Chomp protège l'Anneau Rouge à la base d'un grand arbre. Attirez le Chain Chomp pour qu'il attaque,

puis sautez par-dessus l'ennemi et passez à travers l'Anneau Rouge. Attrapez au moins deux des Pièces Rouges, puis évitez le Chain Chomp lorsqu'il se rétablit. Collectez toutes les Pièces Rouges avant qu'elles ne disparaissent pour recevoir une autre Fleur de Feu.

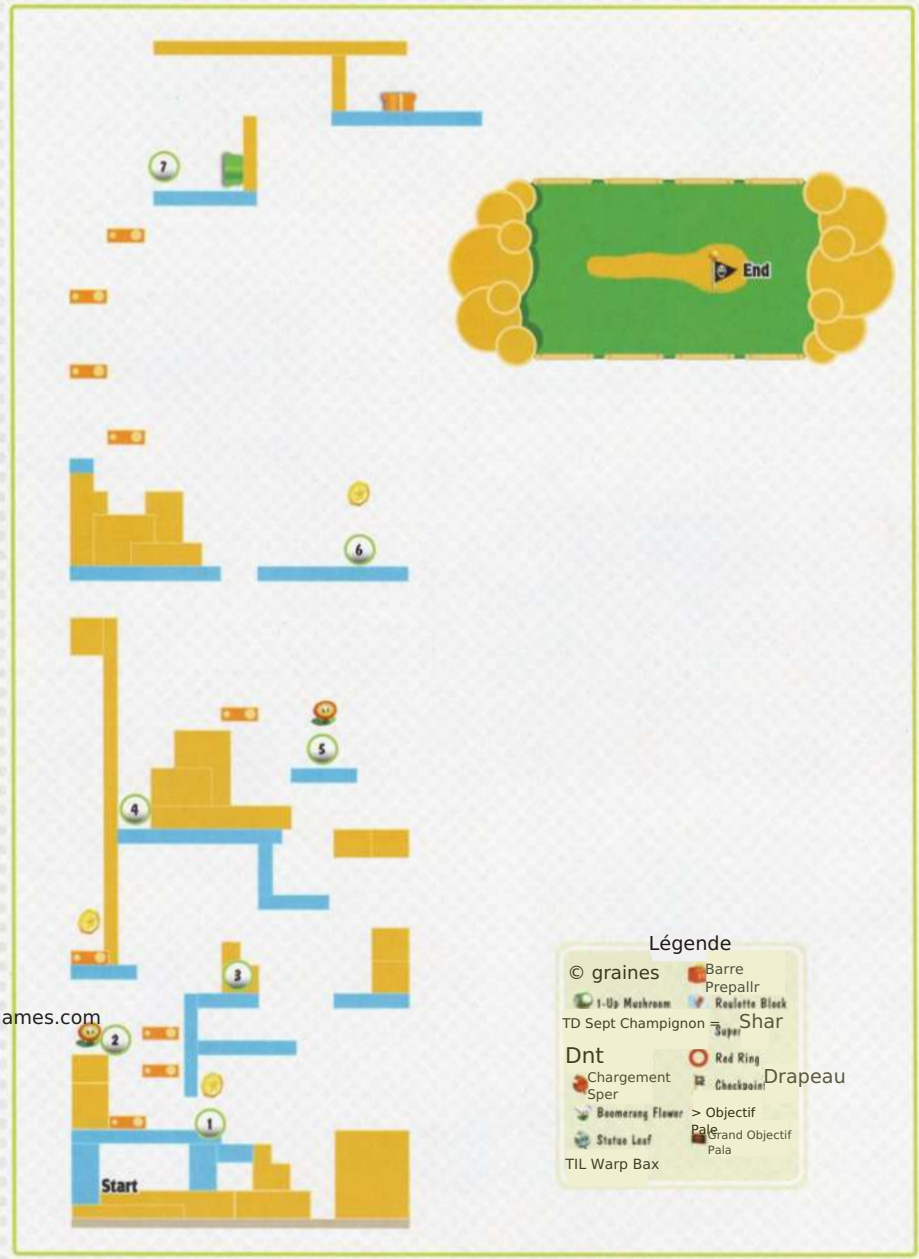
np

Si vous parvenez à accrocher à la Boîte Propulsion, il est très facile d'atteindre le sommet des Boal Pols. Sinon, faites un saut en avant du coussin en caoutchouc et utilisez un bond bien chronométré pour gagner la hauteur nécessaire,

pa World 4—-Boîte Mystère

Après avoir terminé Monde 4-1, vous accéder à une nouvelle Boîte Mystère. Cette Boîte Mystère contient une rencontre aléatoire. Libérez la zone et collectez votre récompense avant que le temps ne s'écoule.

World 4-2



primagames.com

* REMARQU

Ce niveau est rempli de | Blocs semés pour créer temporairement chemins. Ce chemin est revealed un bloc de face un temps, alors assurez-vous vous frapper un Bloque jusqu'à ce qu'il s'estompe.

Star Medal

La première étoile du niveau

La médaille est cachée dans une petite ouverture au-dessus du point 1. Tenez-vous sur l'ombre tournante, puis sautez droit pour collecter la médaille Étoile.

L'un des 7 blocs au point 2 contient une fleur de feu. Assurez-vous de la prendre avant de continuer vers le prochain étage.

Les tours Goomba peuvent être une excellente source de vies supplémentaires. Lorsque vous trouvez une pile d'au moins cinq Goombas, essayez de les vaincre tous sans toucher le sol. Visez soigneusement votre premier saut, puis rebondissez sur place pendant que vous dégagez chacun des Goombas.

Star Medal

Après la vous défaite la Tour Goomba au point 4, accroupissez-vous et entrez dans le petit passage dans le mur. Descendez et récupérez la médaille Étoile dans la pièce en dessous. Sautez sur le coussin en caoutchouc pour rebondir sur une horloge verte, puis redescendez de la corniche.

pour revenir au chemin principal.

Feu Il y a une autre fleur dans le bloc ? au point 5. Descends pour la saisir, puis utilise le coussin en caoutchouc pour continuer jusqu'au prochain étage.

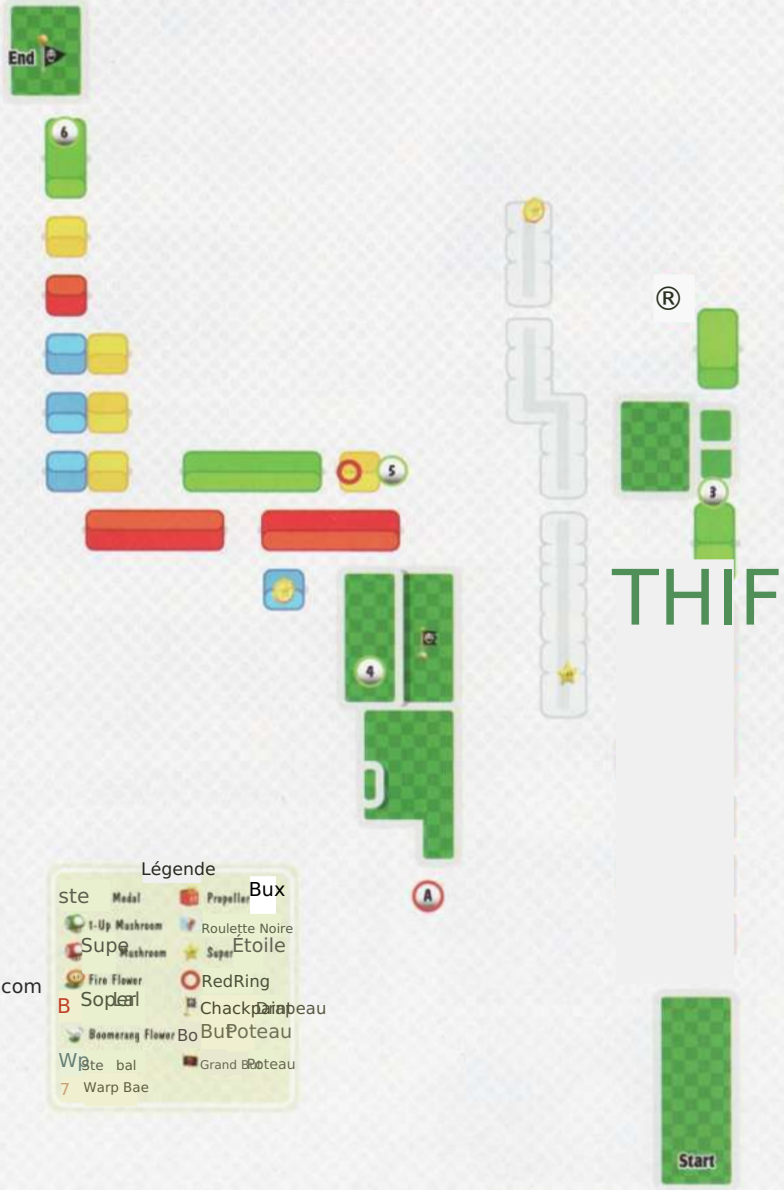
Star Medal

Utilisez le grand | Bloc pour créer une pile de blocs de face. Utilisez une série de sauts contre le mur pour monter sur le côté droit de la pile. Lorsque vous atteignez le sommet, sautez pour collecter la médaille étoile et redescendez au sol.

La tuyauterie au point 7 mène au poteau d'arrivée, mais il y a une tuyau de warp monde caché à proximité. Si vous préférez aller directement au monde 5, revenez vers la gauche et descendez sur le coussin en caoutchouc près du mur. Utilisez un rebond bien calculé pour prendre un peu plus de hauteur, puis effectuez une série de sauts contre le mur pour atteignez une corniche cachée. Lorsque vous atterrissez, allez vers la droite et descendez pour trouver la tuyau de warp monde.

World 4-2

&



THIF

World 4-3

primagames.com

Guide Jeu Officiel

PRIMA

REMARQUE

Vous devez collecter un total de Medals pour déverrouiller ce 20 étoiles. niveau.

Si vous n'avez pas rempli les conditions de déverrouillage, revisitez les niveaux terminés lavaals ou continuez à jouer jusqu'à ce que vous ayez suffisamment collect de médailles d'étoile pour accéder à ce niveau.

® Te

Ce niveau est rempli de plates-formes tournantes et quadrangulaires. Le plates-formes sont assez faciles à traverser rapidement, mais spaad isn't toujours une option. Lorsque vous devez rester sur une plate-forme tournante, déplacez-vous vers le bord droit de la plate-forme et tenez l'équilibre sur le coin comme il bouge dans le penchant. top positionMatch l'effort de la plate-forme pour éviter en tombant, ou sautez pour gagner un next mouvements du bord plat peu de temps dans le into

Étoile Medal

The first Star Médaille

flotte au-dessus de la longue plateforme bleue près du début du niveau. Faites de petits ajustements pour

restez sur le dessus de la plateforme qui tourne. Déplacez-vous vers l'arrière-plan pour saisir la Médaille d'Étoile, puis revenez au premier plan et poursuivez le chemin principal.

Recherchez les blocs ? au Paint 2 pour obtenir une Super Leaf, le costume Tanooki facilite grandement la négociation de la rotation

Sans * les plateformes à

alors don't continuez le long du chemin collecter, ceci objet utile.

Médaille d'Étoile

Lorsque vous atteignez

Point 3, attendez que la plateforme verte bascule vers le bloc Note Supérieur. Faites un saut en course

sur le bloc Note Supérieur, puis rebondissez vers une zone cachée dans les nuages. Touchez le bloc 7 pour obtenir une Super Étoile, puis suivez le chemin vers la droite. Lorsque

Star Medal (continued)

vous atteignez le bord des nuages, sautez à travers la médaille d'étoile et redescendez.

à le principal Être

Star Medal

Toad est debout

sur le grand mur près de la perche d'arrivée. Utilisez les jumelles à Point 4 à localiselui.

Lorsque vous zoomez sur un Toad, il vous lance la dernière médaille d'étoile du niveau. Continuez le long des plates-formes tournantes pour la récupérer, mais

faites attention au Paragoomba qui patrouille le rea!

Red Ring

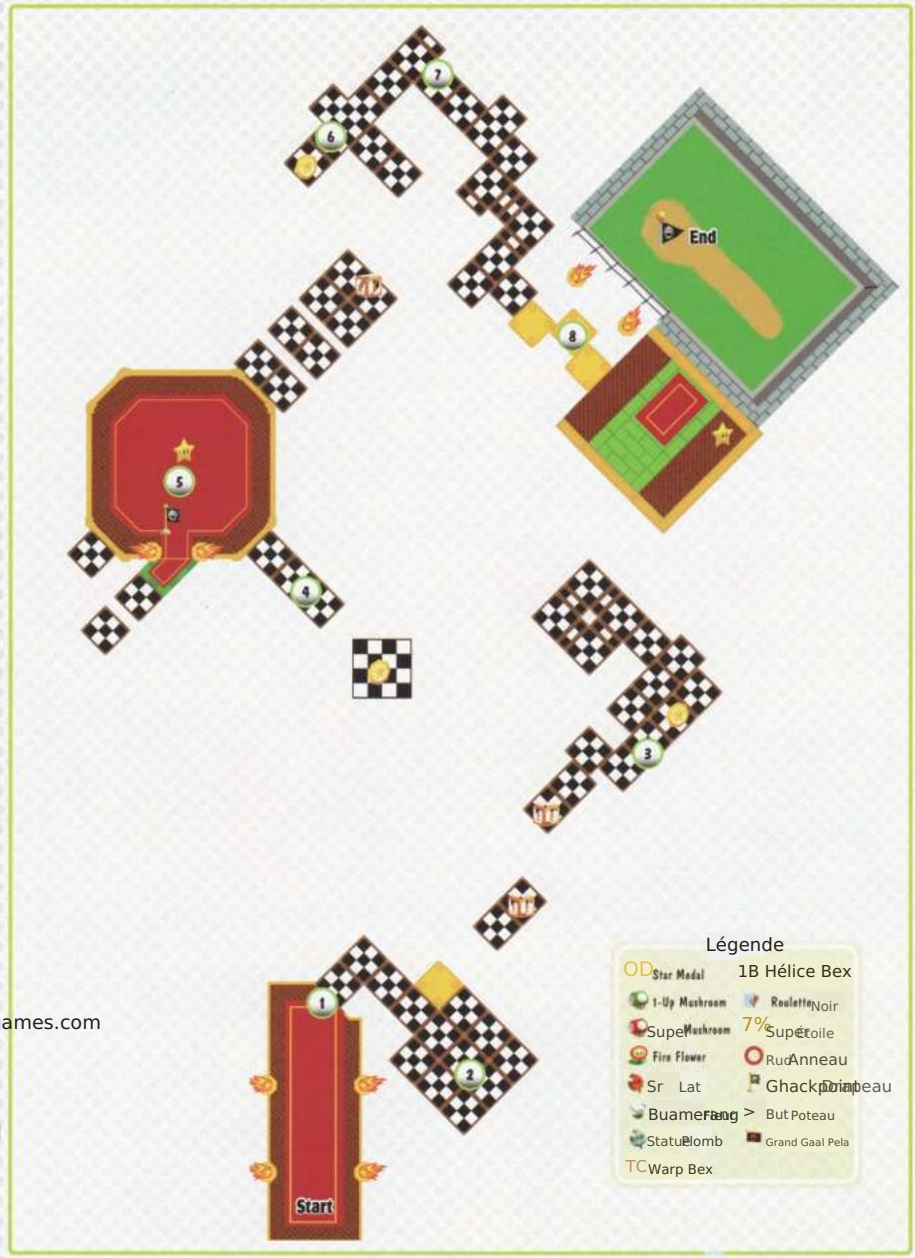
Jump through the Red Ring at Point 5 and collect the Red Coins from the green platform. Collect all of the Red Coins before they vanish to claim a power-up.

Pour atteindre le sommet de Poteau d'objectif, vous devez effectuer un saut bien synchronisé depuis la plateforme tournante voisine. Accélérez le long de la plateforme comme

l'un de ses coins se dirige vers le Poteau d'objectif, puis sautez du bord avant qu'il ne tombe trop bas. Cela peut être un saut assez difficile, mais si vous avez réussi à vous accrocher à votre costume Tanooki, vous shouldn't rencontrez beaucoup de difficultés.

&

World 4-4



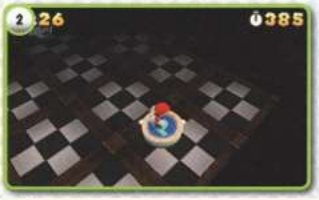
primagames.com

Officiel Guide

Jeu

PRIMA

Les plateformes invisibles qui entourent ce niveau sont toujours présentes, mais vous devez vous en approcher très près avant qu'elles ne puissent être vues. Lorsque vous n'êtes pas sûr de quelle direction prendre, marchez le long du bord de votre plate-forme actuelle. Regardez avant de sauter, mais rappelez-vous que les chutes escarpées ne sont pas votre seul souci — faites attention à tout Boos qui pourrait vous surprendre pendant que vous cherchez des chemins cachés dans chaque zone.



Utilisez l'interrupteur P au point 2 pour révéler les pièces voisines. Ramassez les six pièces de la plate-forme, puis dirigez-vous vers les pièces près du haut de l'écran. Ces pièces marquent le chemin vers la zone suivante, mais assurez-vous d'attendre que la plate-forme mobile arrive avant d'essayer de les ramasser !

StarjMédaille

La première Étoile du niveau

La médaille se trouve dans une petite fissure entre le Peepa au point 3. Approchez du Peepa, puis glissez à travers le

la Médaille des Étoiles alors qu'elle se met en position.

Star Medal

Quand vous atteignez le

Drapeau de point de contrôle, déplacez-vous vers la droite pour révéler le chemin caché au coin de la plate-forme. Cassez la Planche-Pipe à la fin du couloir ; lorsqu'une vraie Pipe apparaît à sa place, utilisez-la pour entrer dans une zone secrète. Posez le pied sur la plaque de vue

dans le coin de la pièce pour révéler l'illusion optique, puis sautez le long des blocs utilisés pour atteindre le sommet de la pile. Sautez à travers la pièce pour récupérer l'horloge verte et la Médaille des Étoiles, puis redescendez et retournez par la Pipe.

Lorsque vous vous approchez des blocs 1 près du drapeau de point de contrôle, plusieurs Boos apparaissent autour de vous. Touchez le bloc 7 au centre de la rangée pour collectez une Super Star, puis faites le tour de la plate-forme pour éliminer tous les ennemis. Lorsque vous traversez le Tail Boo, il laisse tomber une Super Leaf. Deux Boos supplémentaires se cachent près du coin arrière gauche de la plate-forme, essayez donc de les trouver avant que la Super Star ne disparaisse. Lorsque vous êtes prêt à continuer, déplacez-vous vers le coin arrière droit de la plate-forme pour révéler le chemin de sortie.

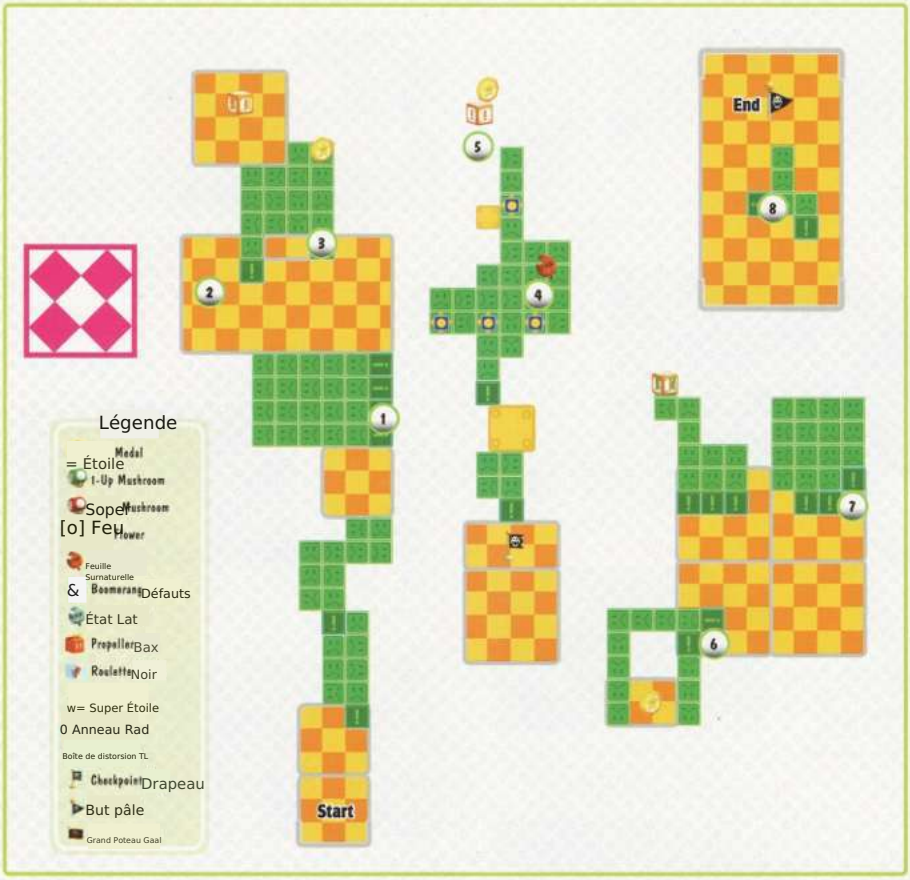
Star Medal

Pour collecter l'Étoile Médaille au point 6, vous devez faire un saut dans le vide — la plate-forme invisible n'a pas apparait

jusqu'à ce que vous soyez au-dessus ! Sautez jusqu'à la Médaille des Étoiles pour révéler le plate-forme, puis revenez sur le chemin principal.

Lorsque vous atteignez le point 7, un Big Boo apparaît derrière vous. Cet ennemi est trop grand pour être esquivé sur des plateformes étroites; vous devez donc l'empêcher pour éviter qu'il ne vous rattrape. Faites face au Big Boo pour l'empêcher de bouger, puis cherchez rapidement la prochaine plate-forme invisible, Vous n'avez que un instant avant que le Big Boo ne reprenne sa poursuite, mais le délai devrait vous donner assez de temps pour révéler le chemin.

Lorsque vous tentez de traverser les plates-formes mobiles au point 8, elles se décalent. Faites demi-tour pour maintenir Big Boo en place, et attendez que le platforms pour se remettre ensemble. Continuez jusqu'au bout du chemin pour trouver la sortie. Si vous voulez prendre l'ascendant sur le Big Boo, frappez le bloc près de la porte pour récupérer une Super Étoile, puis revenez vous confronter votre poursuivant



Suivez le trajet des pièces à travers les Panneaux Flip au Point 1, les Panneaux Flip offrent toujours des solutions temporaires

chemins, mais quand utilisés ensemble, ils de créer Flip Panneaux, élaboré structures. Quand vous repérer un cluster c'est habituellement déclenché eux tous.

primagames.com

Guide officiel Jeu

PRIMA

La Boîte Mystère au Peinture 2 est remplie de blocs invisibles. Lorsque vous entrez dans la Boîte Mystère, sautez autour de la pièce pour collecter autant de pièces que possible avant que le temps ne soit écoulé.

Star Medal

En le déplaçant plate-forme atteint le Point 5, saut de papillon par-dessus le Warp Boîte. Si vous toucher le Warp Boîte avant vous collecte de la Médaille des Étoiles, vous devrez revisiter le niveau pour faire une autre tentative de collecte de la Médaille des Étoiles.

MédaillonÉt

Poussez sur les deux retournements Panneaux au Point 6, puis sautez le long du chemin vers la gauche.

Quand vous atteignez la plate-forme, sautez sur le passerelle temporaire pour collecter la Médaille des Étoiles.

Star Medal

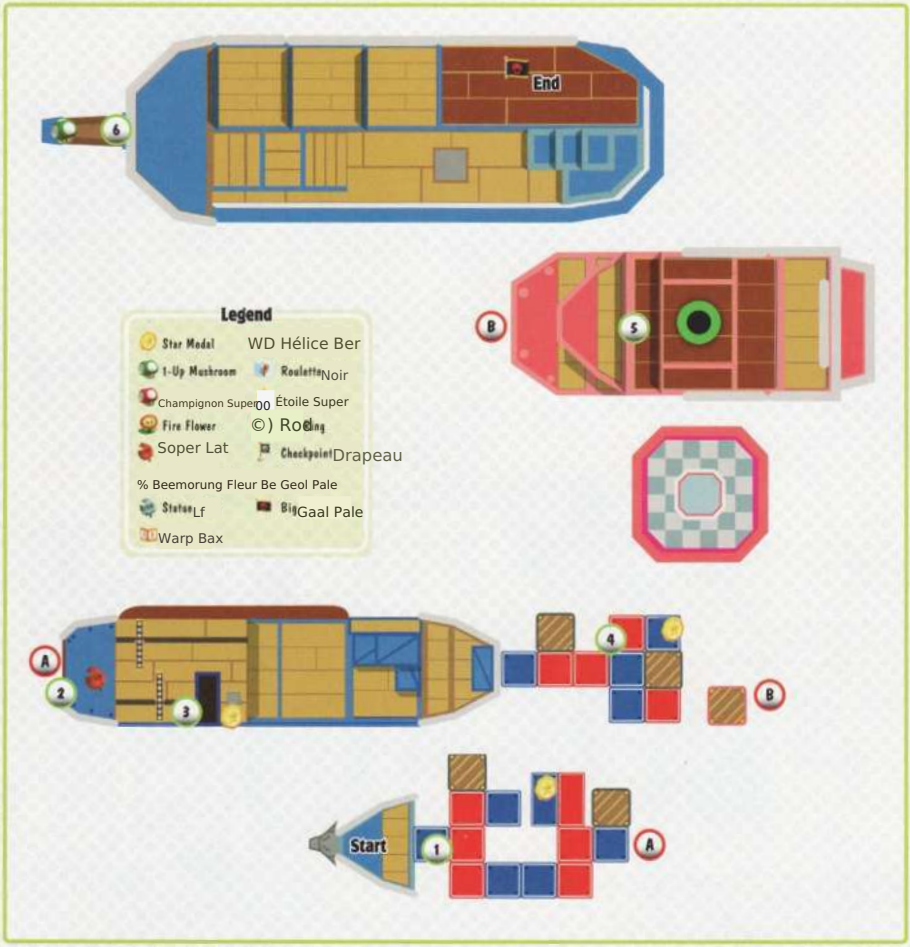
Trigger both des Panneaux retournants au Point 3 pour créer une structure temporaire. Sautez le long du côté droit de la structure pour collecter une Médaille des Étoiles, puis sautez vers la plate-forme voisine avant les Panneaux retournants reset.

Courez à travers les trois Panneaux retournants au Point 7, puis utilisez la plate-forme temporaire pour collecter cinq bleus + Horloges.

L'un des Blocs au Point 4 contient une Super Feuille, assurez-vous de la prendre avant de quitter la zone. Lorsque vous vous approchez des Blocs, l'abe Stingby voisin s'avance pour attaquer. Défaites le Stingby, puis atteignez la plate-forme mobile avant que les tuiles vertes ne disparaissent. Si la plate-forme mobile est mal positionnée, sautez sur l'un des Blocs à la fin de son trajet et attendez son retour.

Lorsque vous atteignez la fin du niveau, actionnez les deux Panneaux retournants. Saut mural vers la plate-forme temporaire, puis faites un élan vers le sommet du Poteau d'Objectif.

World 4—Ship



WD Hélice Ber
Noir
Étoile Super
00
©) Rod
Drapeau
% Beemorung Fleur Be Geol Pale
Lf
Gaal Pale

World 4-Ship

Star Medal

Entre le niveau défilant, le "~" Rouge-Bleu Panneaux, le attaques de casse-pieds Médaille Clés, collecte de le premier Rocheux prend un octet planification Sauter jusqu'à le Bloc à le début de le niveau Rouge-Bleu Panneaux interrupteurs pour montrer leurs bleu côtés. Marcher sur les premier clé plate-forme pour attendre proche à vol à côté de vous à le mitad rouge le cadre à retourner le plates-formes, suivre le clé le fond de le écran. Faire votre chemin à travers le Rouge-Bleu Panneaux collecte Étoile Médaille avant il move vers la mise hors service du écran.

primagames.com

Guide

Jeu

Officiel

PRIMA

Ro) — 0

Assurez-vous d'atteindre les blocs ? au point 2 — l'un d'eux contient un Super Leafl

Boss Battle: Pom Pom

Pom Pom a deux attaques de base, et vous devrez bouger rapidement si vous espérez les esquiver. Lorsqu'elle arrive, Pom Pom commence à lancer

à

vous. Esquivez ses attaques en vous rapprochant, puis sautez sur

Comme Boom Boom, Pom se glisse dans son coquillage après vous endommagez son. À la place rebondissant les murs, dans elle lancements et son emplacement.

pour tomber sur vous. Utilisez son ombre pour Elle se re-pause pendant un instant avant qu'elle ne s'écrase sur le - sol, alors continuez simplement à bouger pour éviter son endroit d'atterrissage. Après quatre tentatives, Pom Pom émerge de sa coquille et reprend ses attaques de boomerang

Continuez à esquiver ses attaques, et cherchez des opportunités d'infliger des dégâts. Sautez sur la tête de Pom Pom au total trois fois pour mettre fin à la rencontre.

ASTUCE

Après avoir collecté le Super Leal, vous pouvez sauter sur l'utilisé Noirs et sautez sur le pont supérieur du navire. Cela route vous empêche de collecter la deuxième Médaille des Étoiles, mais c'est un si la vitesse est votre priorité.

TIP

Whes PomP se glissent dans hor thull, sauter sur revenir et rebondissez sur place. Après les premiers bouces, vous entendrez une extrs a vie à chaque fois que vous atterrissez sur elle. This tactique sans risques, cependant ; si vous glissez, vous souffrirez des dégâts. Restez près du centre de l'attaque. Pendant la durée de l'attaque, assurez-vous de sauter clairement avant que Pom Pom ne réémerge!

StarMedal

When the path takes

vous dans les ponts inférieurs, collectez la Médaille des Étoiles. Le Faux Bloquer les attaques à mesure que vous approchez, alors soyez prêt à vous défendre. Faites attention à l'ennemi, attrapez la Médaille des Étoiles et revenez sur le chemin principal avant d'être poussé hors de l'écran.

Star Medal

Le Boomerang Bro

àPoint 4 peut rendre difficile la collecte de la Médaille des Étoiles à proximité

Medal. Dodge

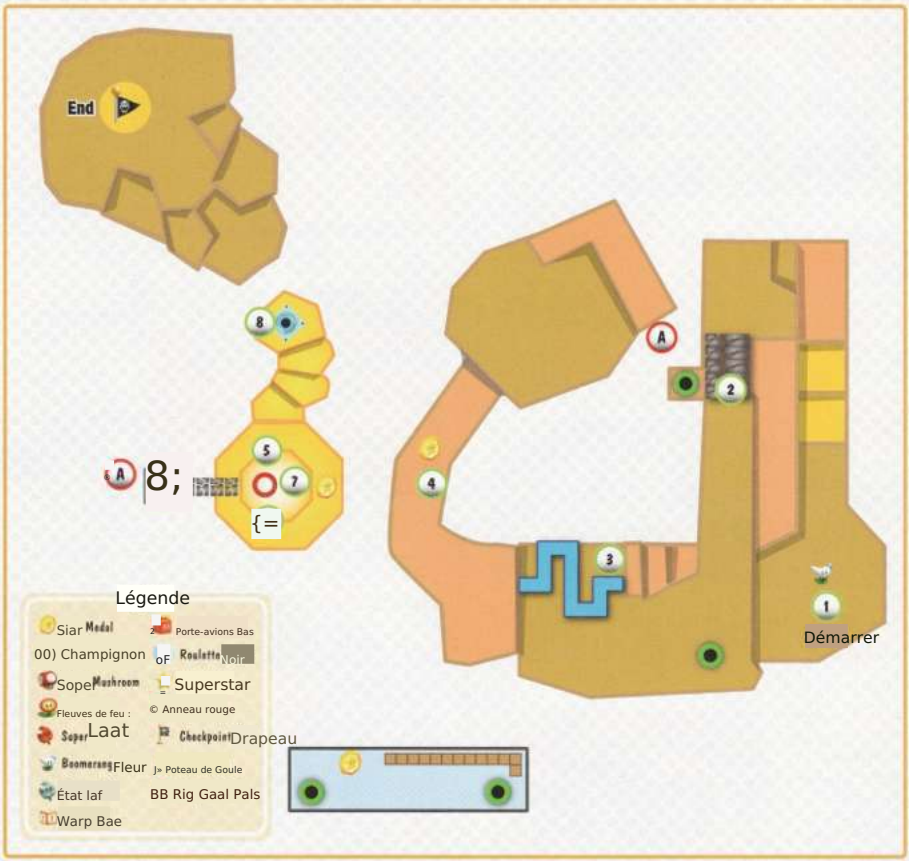
ses attaques votre comme façon que vous faites à travers les panneaux Rouge-Bleu, et planifiez chacun de vos sauts pour assurer un atterrissage en sécurité. Éliminez le Boomerang Bro, puis collectez la Médaille des Étoiles avant qu'il ne sorte de l'écran.

Lorsque vous atteignez le tuyau sur le bas de le/la pont supérieur, Recherchez les blocs au point 5 pour révéler un champignon 1-Up, puis utilisez les marches pour le droit de revenir sur le pont supérieur.

Avant de sauter" vers le Poteau d'Objectif, marcher le/la goulet d'étrave du navire + Le bloc à l'extrémité du mât porte une pièce, mais le bloc invisible à proximité contient un champignon 1-Up!

World Five

World'S:1)



Lorsque le niveau commence, saisissez le Bumerangue Fleur. Le Bumerangue Frères vous rencontre dans ce niveau fournir supplémentaire Bumerangue Fleurs, de ces power-ups donc ayez-vous assurer que vous avez au moins un à toutefois.

primagames.com

Star Medal

Après que vous ayez pris soin des Pokeys le long du chemin principal, utilisez le Pipe à Point 2 à entrer un secret zone. Hop sur et le Blocs faire un en cours saut à collectionner la Médaille des étoiles en haut le sol, Quand tu es prêt à partir, dirige-toi à travers la Pipe dans le coin,

Guide

Jeu

Officiel

PRIMA

Tp

Quand vous sortez la zone eecrat, la tuyau vous ramène vers le principal chemin. Lorsque vous émergez, suivez le chemin jusqu'au début du level et vaincre le Boomerang Bro pour en obtenir un autre Fleur Boomerang.

Utilisez l'interrupteur P au point 3 pour révéler une trace de notes de musique, collectez toutes les notes avant qu'elles ne disparaissent pour gagner une autre Fleur Boomerang.

Star Medal

Ne dépassez pas le Tail Thwomps au point 4 ! Glissez-vous devant le premier Thwomp, puis sautez onto le second. Avancez le long de bord du sommet du Thwomp lorsqu'il patrouille sur le rebord. Quand le la médaille d'étoile est dans la collection.

à portée, sautez du Thwomp vers le

Lorsque vous sautez sur la plate-forme au point 5, elle commence à monter. Le trajet vers la surface est long, et il y a plein de dangers le long de le chemin. Lorsque la plate-forme commence à bouger, un Boomerang Bro apparaît. Vainquez-le pour collect un autre Boomerang Fleur Boomerang, puis préparez-vous à la prochaine menace. Sandmaargh et les boules pointues vous garderont sur vos gardes, mais il y a des objets utiles sur le chemin :

© TIP

La meilleure façon d'éviter les boules pointues est de rester près du bas du screen. Éventuellement, certaines boules pointues rouleront à travers cette section de la plateforme, mais c'est beaucoup plus facile de éviter un risque unique à la fois plutôt que de courir autour de l'arène

Red Ring

Jump up to hit the Red Ring as soon as it is within range. More spiked balls are on the way, so the sooner

vous révélez les pièces rouges, meilleures sont vos chances de en subissant des dégâts. Collectez tout en les collectant sans des pièces rouges before they vanish to earn another Boomerang Flower.

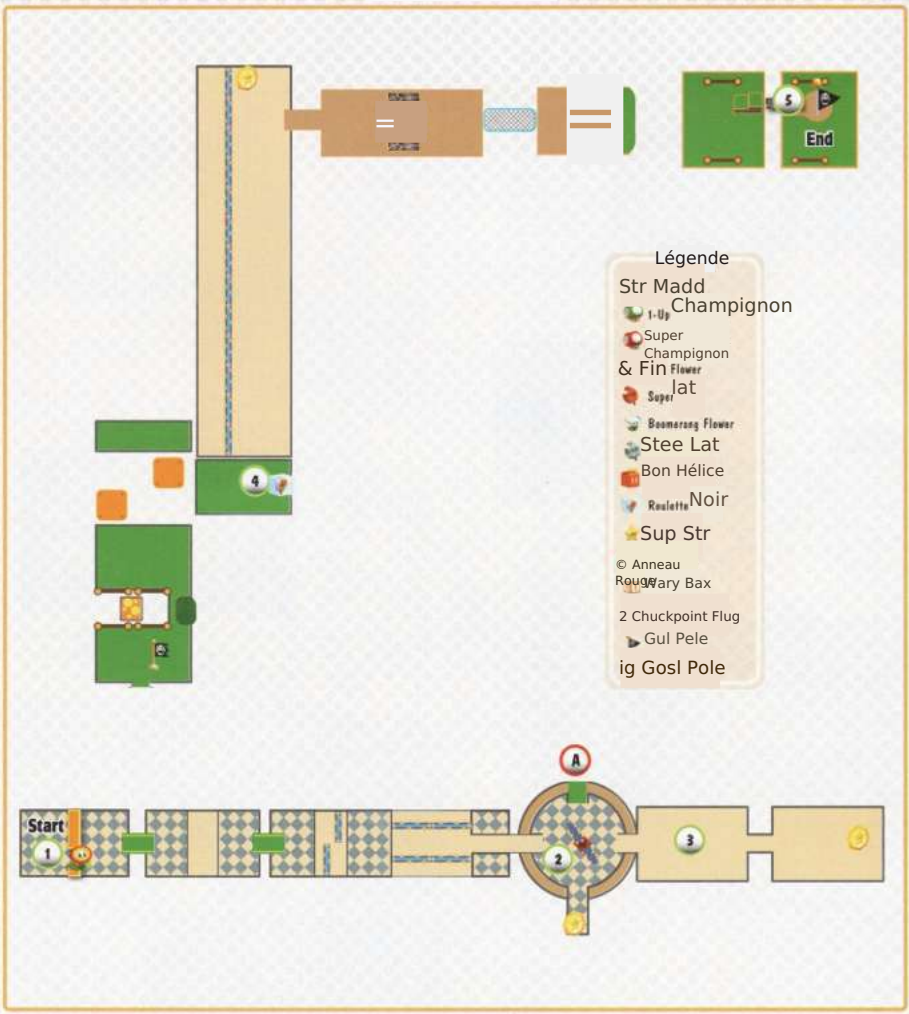
Star Medal

Regardez le haut côté droit de l'écran pour la médaille d'étoile au point 7. La façon la plus sûre de collecter cette médaille est de lancer un

un boomerang. Si vous n'avez pas de tenue Boomerang sous la main, faites un saut guidé pour saisir la médaille d'étoile sans tomber de la plate-forme.

Utilisez le canon au point 8 pour atteindre le sommet du poteau d'objectif. Placez la réticule au centre de l'anneau de pièces, puis choisissez le canon pour une arrivée parfaite.

Monde[s:2)



World 5-2

Les ? Blocs de la première pièce sont disposés en forme de point d'exclamation. Placez-vous sous l'espace entre les blocs 7? puis sautez droit pour collecter une Fleur de feu dans un bloc invisible. Vous aurez besoin de ce power-up pour accéder à une zone secrète, alors assurez-vous de le prendre avant de continuer.

Star Medal

Lorsque vous atteignez le 2 6 pièce au point 2, attendez que les boules pointues passent au-dessus de vous, puis sautez et suivez-les vers le bas de l'écran. La première Médaille des Étoiles du niveau se trouve § sur une plate-forme cachée au bord de la pièce. Sautez jusqu'à la plate-forme

et continuez vers le bas de l'écran pour collecter la Médaille des Étoiles. Descendez de la plate-forme et dirigez-vous vers le passage sur le room's côté droit,

Star Medal

Il y en a quatre piédestaux dans la pièce au point 3. Faites le tour de la pièce et utilisez vos boules de feu pour le/la illumez chacun de piédestaux. Lorsque le chemin sur la droite s'ouvre, entrez dans la pièce suivante. Prenez l'Horloge verte à côté de la porte, puis traversez la pièce pour collecter la Médaille des Étoiles,

Star Medal

Si vous avez perdu à au moins deux vies depuis l'atteinte du Drapeau de point de contrôle, un Bloc apparaît à un/une Point 4. Prenez power-up si une est disponible, puis dirigez-vous vers le haut de l'écran. Sautez par-dessus les pics qui roulent d'un côté à l'autre dans la pièce, et continuez à avancer jusqu'à trouver la dernière Médaille des Étoiles, Temps pour éviter les pics lors de votre saut alors que vous attrapez la Médaille des Étoiles, puis passez par l'ouverture dans le mur à droite.

Pour atteindre le sommet du Poteau d'arrivée, vous devez faire un élan depuis la plate-forme qui s'effrite. La plate-forme commence à se fissurer dès que vous mettez le pied dessus,

50 vous devez bouger rapidement!

échec

© Nowe

Vous devez collect 2 total de 40 Médailles Étoile pour déverrouiller ce niveau. Si vous n'avez pas encore débloqué requirements, ravi(s)t complété niveaux ou continuer à jouer jusqu'à ce que vous collect enough Médailles Étoile pour accéder à ce level.

Due en mouvement plates-formes obstacles dangereux ceci niveau nécessite les deux attention planification rapide réfléchir, le Regarder chemin avance à choisir la/les de vous, et sautez entre les plates-formes mouvantes la voie la plus sûre. De nombreux obstacles et ennemis sont en mouvement, cependant, alors gardez toujours un œil sur votre environnement immédiat.

PRIMA Official Gar

Battez les blocs ? au point 2 pour trouver une Fleur Boomerang. Cet accessoire pratique facilite grandement l'élimination des ennemis sur votre chemin pendant que vous avancez sur les plateformes mobiles.

Éliminez les deux Plantains-Piranhas de feu au point 3 pour obtenir une Fleur de Feu. Si vous avez réussi à garder votre Combinaison Boomerang, vous pouvez vaincre les deux ennemis sans quitter la sécurité de la plateforme mobile.

Star Medal

Pour collecter l'Étoile Médaille au Point 4, sautez depuis la plateforme bleue lorsqu'elle descend le long de sa trajectoire.

Si vous sautez à temps le correctement, vous atterrirez sur la plateforme bleue lorsqu'elle se soulèvera à nouveau. Pour une alternative plus sûre, atterrissez sur la petite plateforme sous la Médaille Étoile, puis attendez que la plateforme bleue fasse une autre passe le long de sa trajectoire.

Battez le bloc ? au point 5 pour obtenir une autre Fleur de Feu, puis sautez de la plateforme avant qu'elle ne s'éloigne du rebord. Il y a une Super Note Bloc qui flotte hors du champ, recherchez donc son ombre sur les tuiles damier à proximité.

Star Medal

Montez le poteau à le Point 6, et utilisez la Super Note Block pour rebondir vers une zone secrète. Lorsque vous atterrissez, tapez sur le 7 Noir pour collecter

Star Medal (continued)

une Super Étoile, puis suivez le chemin vers la droite. Lorsque vous atteignez la fin des nuages, sautez à travers la Médaille Étoile et redescendez sur le chemin principal.

Star Medal

Pour collecter le niveau's dernière Médaille Étoile, faites monter les plateformes mouvantes jusqu'au point 7. Les plateformes se divisent pour suivre deux chemins différents,

assurez-vous donc de vous tenir sur la gauche quand ils le font. Sautez pour collecter la Médaille Étoile, puis suivez les Blocs Donut vers le chemin principal. En faisant cela, à ce moment-là, vous arrivez, la plateforme mobile qui s'est séparée à droite devrait être là pour vous accueillir,

anneau LED

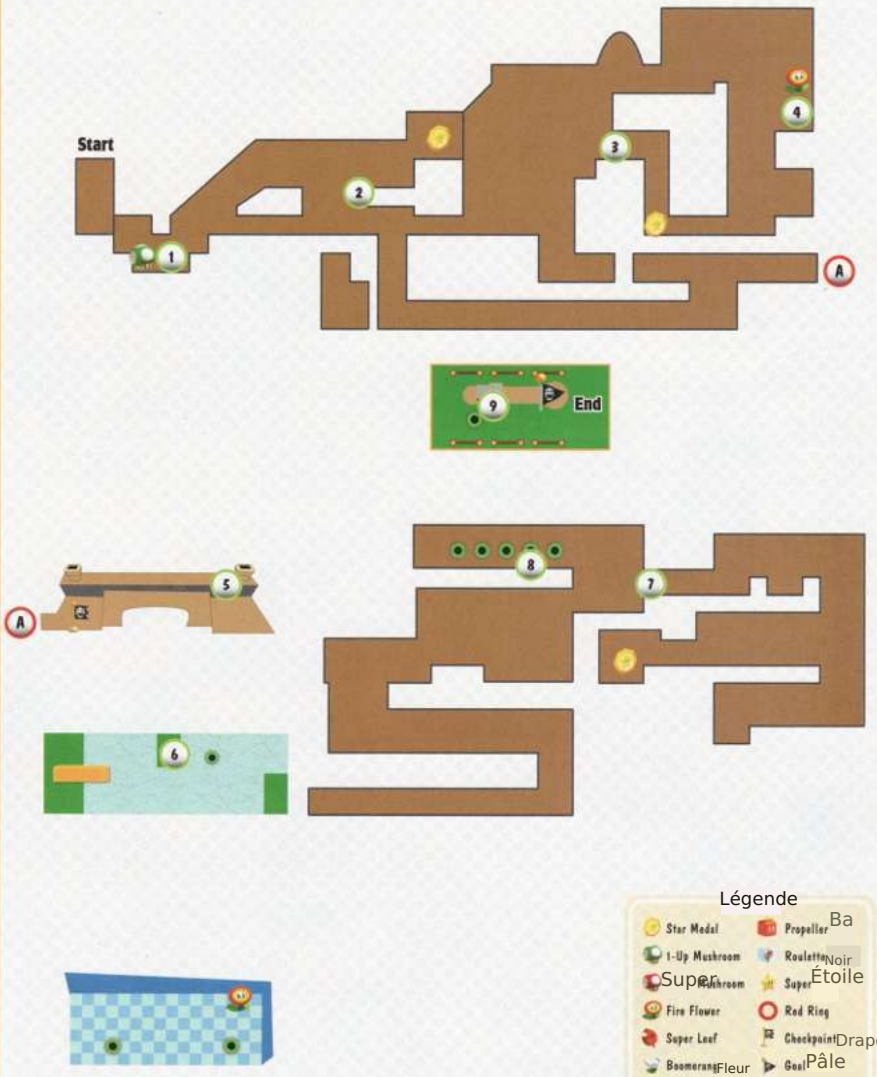
Si vous avez déjà 2

si vous avez collecté la Médaille Étoile lors d'une visite précédente, restez sur le chemin pour trouver un anneau rouge. Lorsque la mobilité

la

les plateformes se divisent, utilisez celle sur right pour atteindre le Point 8. Sautez par-dessus les Blocs Donut et traversez-les plateforme et Anneau Rouge. Recollez sur la plateforme mobile ramassez les Pièces Rouges avant qu'elles n'aient disparu. Les boules pointues peuvent compliquer votre tâche, mais vos efforts seront récompensés par une Super Feuille.

Pour atteindre le sommet du Poteau de But, faites un grand saut depuis la plateforme bleue. Le timing peut être difficile, et vous n'avez droit qu'à une tentative à chaque fois que vous visitez le niveau. Commencez à courir lorsque la plateforme atteint la base du Poteau d'arrivée, puis sautez du bord lorsqu'elle atteint la fin de sa trajectoire.


Start
1
2
3
4
A
9
End
A
5
8
7
6
Légende
Star Medal
Propeller
1-Up Mushroom
Roulette
Super Mushroom
Super
Fire Flower
Red Ring
Super Leaf
Checkpoint Flag
Boomerang Flower
Goal Pole
Statue Leaf
Grand Gaal Puls
Boîte de téléportation
Ba
Noir
Étoile
Drapeau
Pâle

Ne manquez pas les passages secrets au point 1. Éliminez les Morty Moles qui émergent du mur, puis glissez derrière le chemin principal pour en trouver some

objets de valeur. Courez dans le passage supérieur pour récupérer des pièces invisibles, puis dirigez-vous vers le passage inférieur pour trouver un champignon 1-Up caché.

NOTE

Les tunnels mur-sécurisés de ce niveau contiennent plusieurs objets de valeur. Pour collecter tous les objets disponibles — coins, Médailles d'étoiles et des power-ups, vous doivent explorer presque tous les chemins. Accroupissez-vous à travers des passages étroits, sautez sur les rebords élevés, et recherchez des itinéraires alternatifs pour éviter n'importe quel ennemis protégés par des plafonds bas.

Star Medal

Pour récupérer la médaille de ce niveau

première médaille d'étoile, localisez les blocs invisibles au point 2. Saut sur les blocs utilisés, puis sautez sur le rebord à droite. Continuez vers la droite jusqu'à trouver la médaille d'étoile.

Star Medal

Accroupissez

pour entrer dans le passage étroit au point 3. Lorsque le chemin s'ouvre, laissez-vous tomber pour récupérer la médaille des étoiles en dessous de vous.

Avant de continuer vers le drapeau de point de contrôle, sautez mur-à-mur jusqu'à l'endroit au point 4, recherchez les blocs pour obtenir une Fleur de feu, cet pouvoir vous permet d'éliminer les ennemis restants avec facilité, envisagez donc de revenir pour rechercher les tunnels que vous avez pu sauter.

Avant de tomber dans le grand trou près du drapeau de point de contrôle, utilisez une boule de feu pour enflammer le piédestal à droite. En collectant les pièces révélées, trouvez les blocs invisibles de chaque côté du trou — celui de droite contient un champignon 1-Up.

Éliminez le Rocky Wrench au Point 6, puis donnez un coup de pied au Rocher voisin dans le Tuyau pour gagner une vie supplémentaire. Entrez dans le Tuyau pour trouver une zone secrète contenant plusieurs pièces et une Horloge verte +. Avant de partir, brisez le Bloc dans le coin de la pièce pour obtenir une autre Fleur de Feu. Les tunnels à venir sont remplis d'ennemis, et ce précieux bonus vous permet de les traverser plus facilement en toute sécurité,

Il y a cinq Tuyaux au Point 8, mais un seul mène à la sortie. Donnez un coup de pied au Rocher voisin dans l'un des Tuyaux pour gagner une vie supplémentaire, puis entrez dans le deuxième Tuyau à partir de la droite pour remonter à la surface.

Avant de pouvoir atteindre le sommet du Drapeau, vous devez trouver un moyen d'accéder aux plates-formes voisines. Lorsque le < = Taupe Morty se place, sautez sur sa tête et utilisez un saut bien synchronisé pour rebondir sur la plate-forme inférieure. Si vous préférez, vous pouvez aussi faire un saut en courant depuis le haut du Tuyau pour accéder plus directement aux plates-formes.

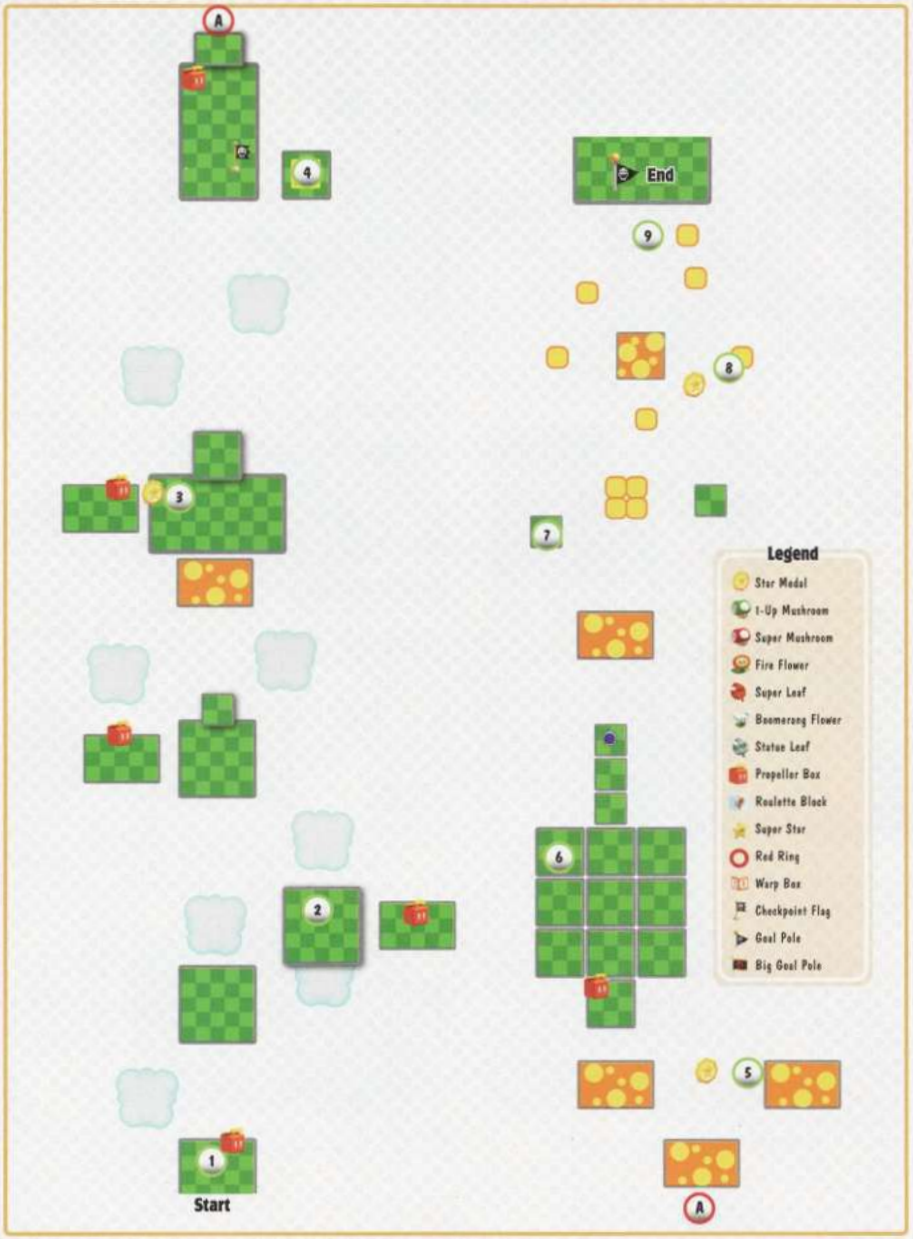
Star Medal

Avant de monter à la surface, accroupissez-vous et entrez dans le passage étroit au Point 7. Lorsque le chemin s'élargit, éliminez la Taupe Morty et descendez de la corniche. Fouillez la zone pour récupérer une Médaille Étoile et une Horloge verte +, puis faites un saut mural remontez dans le passage étroit.

World 5—Toad House

Après avoir terminé le Monde 5-4, une Maison Toad apparaît sur l'écran de sélection des niveaux. Lorsque vous vous trouvez dans le besoin d'un bonus, ouvrez la Boîte Cadeau à l'intérieur la maison pour obtenir une Fleur Boomerang. N'oubliez pas, vous ne pouvez obtenir le bonus d'une Maison Toad qu'une seule fois, alors gardez-le pour le moment où vous en aurez besoin.

World 5-5


A
4
End
9
8
3
7
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Warp Box
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole
6
2
5
1
Start
A

Pour progresser à travers le niveau, vous allez devoir obtenir vos mains sur une Boîte Hélice Boîte. Vérifiez les 7 Blocs à début du niveau pour révéler l'un de ces power-ups essentiels.

La Boîte Hélice facilite grandement l'élimination des groupes d'ennemis sans toucher le sol. Cherchez des Biddybuds marchants et Tours Goomba pour des opportunités de gagner des vies supplémentaires,

Vaincre les Big Tail Goombas au point 6 pour récupérer une Super Feuille, puis briser le bloc à proximité pour révéler une Roue-Talon. Sautez pour trouver le Bloc volant 7 au-dessus de la plateforme—avec l'aide d'une Boîte Hélice, vous ne devriez pas avoir de difficulté à l'atteindre. Après avoir collecté le 1-Up

Champignon, utilisez la Roue-Talon pour atteindre la plateforme bien au-dessus de vous. Attrapez l'horloge verte +, puis appuyez sur le P

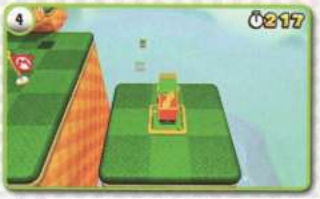
Interrupteur pour révéler une traînée d'anneaux de pièces.

Point off de la plateforme 3,

et laisse tomber à travers les pièces. Lorsque vous atteignez la médaille Étoile, utilisez le

Boîte Propulseur pour atteindre la plateforme suivante.

Étape le P sur Interrupteur point a 7 pour révéler traînée musical de notes. Sauter off de la plateforme et guidez votre chute à travers les notes. Le chemin mène à vous jusqu'à la prochaine plateforme, alors n'appuyez pas sur le bouton de saut avant vous atteindre le virage, collectez toutes les notes avant qu'elles ne disparaissent pour obtenir un autre power-up.



Utilisez les jumelles au point 4 pour sonder la zone devant vous

de vous. Toad est debout sur la plateforme la plus élevée du niveau, alors inclinez les jumelles vers le haut pour le trouver.

Si vous zoomer sur Toad, il se dirige vers la fin du niveau et place un Super Champignon près de la base du Poteau d'Objectif,

Star Medal

Médaille un Pint 8, essayez d'atterrir sur le bloc à proximité. Simplement a sauter par-dessus la médaille Étoile, puis utilisez | le Boîte Propulseur pour atteindre la plateforme en caoutchouc,

Star Medal

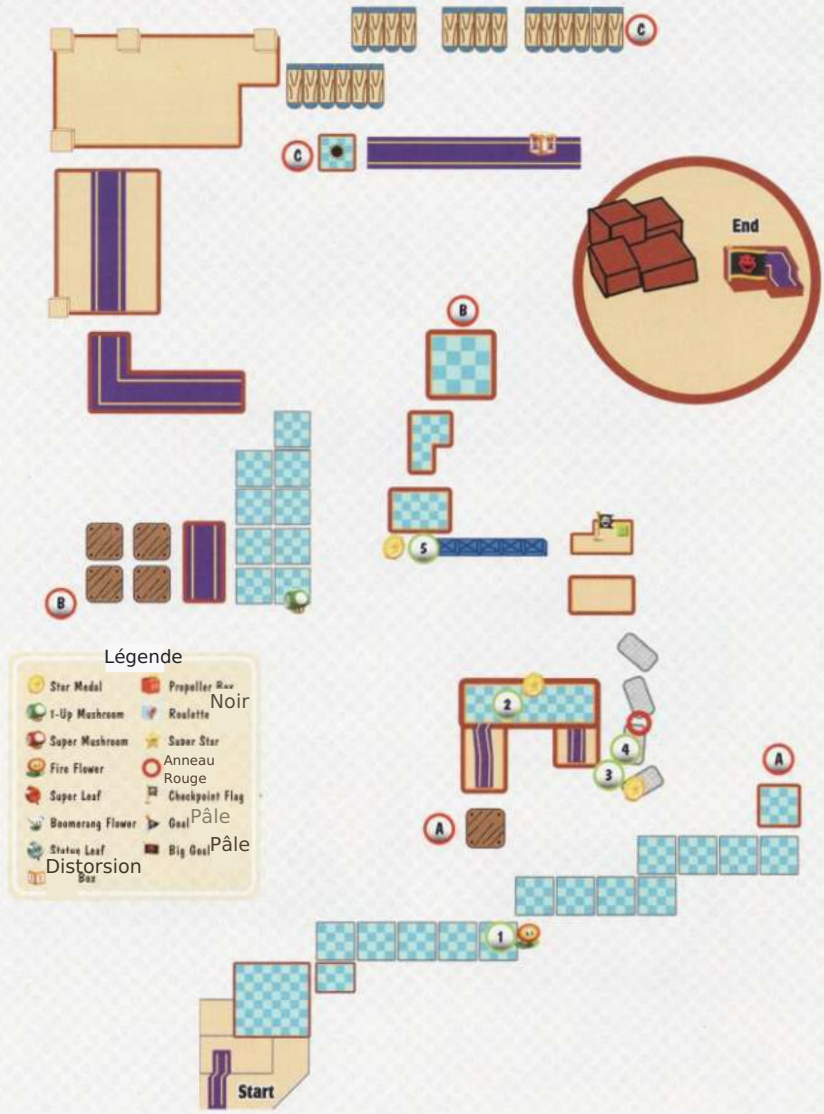
à ud 5, rebondissez depuis la plateforme en caoutchouc voisine et suivez le chemin des pièces. « Attrapez l'Étoile Médaille, puis utilisez la plate-forme Propeller.

Boîte pour atteindre le next

À mesure que vous approchez du Poteau d'Objectif, le

aterrissez sur chacun des Para-Biddybuds en chemin pour obtenir deux vies supplémentaires. Déposez

à le plate-forme et collecter le Super Champignon près de crapaud, puis le Propulseur Boîte à atteindre le sommet de l'Objectif Pôle. utilisation


End
Start
Légende
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette
Super Star
Checkpoint Flag
Goal
Big Goal
Noir
Anneau Rouge
Pâle
Pâle
Distorsion

NOTE

Vous devez collect un total de 50 Médailles d'Étoile pour déverrouiller ce niveau. SI vous n'avez pas rempli les exigences de déverrouillage, revisitez complété niveaux pour collecter suffisamment de Médailles d'Étoile.

Les obstacles pointus et les plateformes submergeantes peuvent être difficiles à naviguer. Attendez qu'une nouvelle plateforme sorte de la lave, puis foncez dedans et recherchez le bloc 7 ? pour collecter une Fleur de feu.

Star Medal

Utilisez les blocs le long du mur pour sauter sur les Thwomps au point 2. Traversez les Thwomps pour récupérer la Star Médailles, puis retombez sur le chemin. Il y a un Draglet qui vous attend après les Thwomps, soyez prêt à vous défendre à votre arrivée.

Star Medal

Pour collecter la Star Médailles d'Étoile au point 3, attendez qu'une plate-forme émerge de la lave. Sautez pour attraper la Médaille d'Étoile, puis monter sur la plateforme en direction du prochain passerelle.

Red Ring

Après avoir dégagé le Draglet au point 4, sautez sur les plates-formes mobiles à proximité. Passe par l'Anneau Rouge, puis collecte les Pièces Rouges en traversant la lave. Un Dry Os émerge depuis la Boîte Ennemi le long du chemin, donc sois prêt à l'éviter. Collecte toutes les Pièces Rouges avant qu'elles ne disparaissent pour obtenir une autre Fleur de Feu,

Star Medal

Au point 5, le plateformes mobiles dans la lave, Restez sur les plateformes jusqu'à ce que vous collectiez la Médaille d'Étoile, puis sautez vers la sécurité avant d'être abaissé dans la lave.

Boss Battle: Tail Bowser

Bowser commence ses attaques de feu dès son apparition. Vérifiez les blocs au-dessus des plates-formes mobiles pour trouver un champignon 1-Up, Évitez les boules de feu de Bowser et suivre le rythme des plateformes pour éviter de sombrer dans la lave. Quand vous êtes prêt, sautez le long des plateformes et suivez le sentier jusqu'à Bowser.

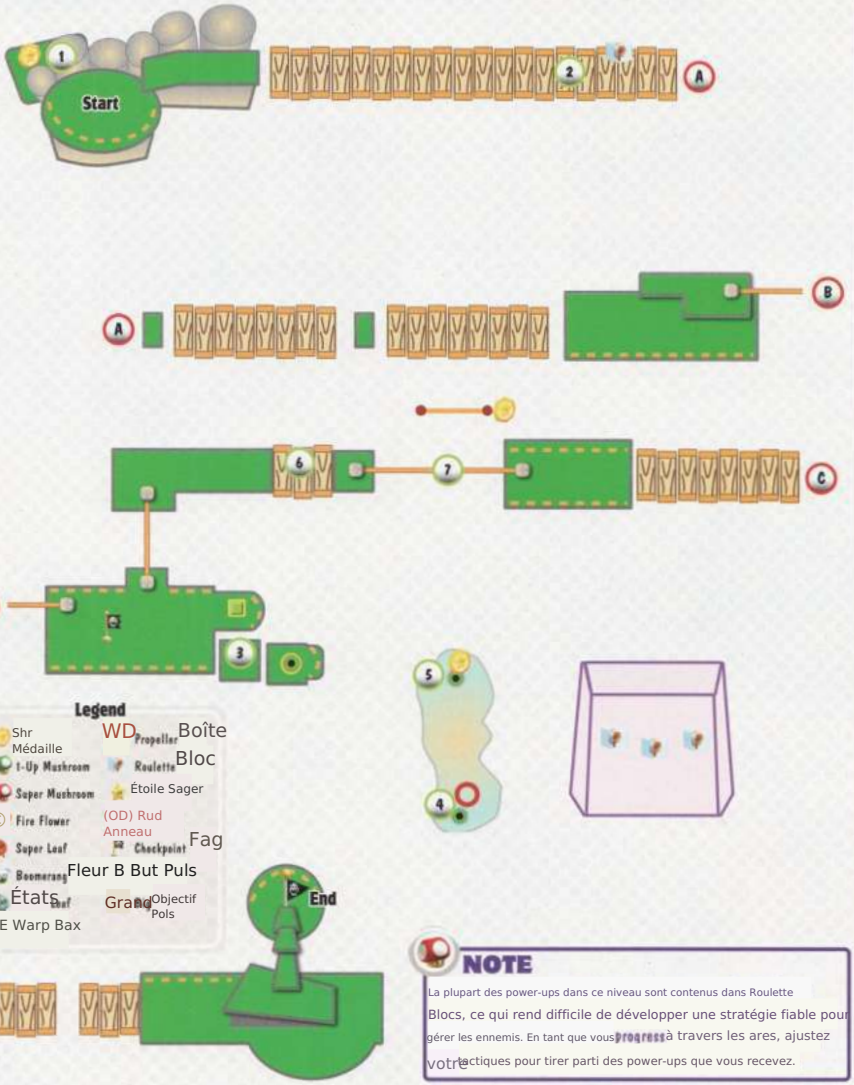
Comme dans votre premier bataille avec Bowser, vous devez vous faufiler devant lui et déclencher l'interrupteur à la fin du pont. Bowser a toujours son boules de feu et sauts, mais il a ajouté un mss whiplash dans son arsenal, Essaie de rester près de Bowser pendant que tu évites son boules de feu, et saut par-dessus queue chaque fois qu'il tourne. Le premier fouet de queue devrait détruire les colonnes le long du dos de la plateforme. Glisse derrière Bowser et saute par-dessus l'écart sur le passage pour continuer vers le pont.

Dans les sections plus larges du chemin, vous devriez pouvoir obtenir passé Bowser sans trop de difficultés, mais le comparatively les choses un peu plus difficiles. Reste proche fait du pont de Bowser et esquive ses attaques jusqu'à ce qu'il quitte le centre du chemin. Si Bowser tente un fouet de queue en passant près de lui, tu devrais pouvoir atteindre l'interrupteur avant qu'il n'achève son attaque. Lorsque tu franchis le pont avec succès, saute sur l'interrupteur pour mettre fin à la rencontre.

primagames.com

World Six

World 6-1



NOTE

La plupart des power-ups dans ce niveau sont contenus dans Roulette Blocs, ce qui rend difficile de développer une stratégie fiable pour gérer les ennemis. En tant que vous progress à travers les ares, ajustez votre tactiques pour tirer parti des power-ups que vous recevez.

Star Medal

Quand le niveau commencez, sautez sur les plates-formes en pierre à gauche. Sautez pour récupérer la Médaille Étoile depuis la cachée

rebord, puis revenez sur le chemin principal.

En vous déplaçant entre les îles, vérifiez les ponts en bois pour repérer les points faibles. Les Porcupuffers peuvent briser les planches fissurées, alors soyez particulièrement prudent lorsque vous repérez l'un de ces emplacements. Restez en arrière jusqu'à ce que vous soyez prêt à traverser, puis traversez rapidement les planches fissurées avant qu'un Porcupuffer ne les détruise.

CAUTION

You won't always receive warning signs of nearby Porcupuffers. Keep an eye out for these oversized enemies as you move across tightropes and narrow platforms.

Il y a beaucoup à faire au point 3, prenez donc un moment pour explorer la zone. Après Checkpaint, vous déclenchez le Drapeau, poussez le Rocher dans le Tuyau au bord de l'île. Utilisez les jumelles à proximité pour chercher sur l'avant-corps à gauche. Zoomez sur Toad, puis regardez-le entrer dans une zone secrète derrière la cascade voisine. Avant de le suivre, entrez dans le Tuyau pour trouver une zone sous-marine.

Ring

Lorsque vous atteignez Point 4, attendez que les Cheep Cheeps nagent vers vous. Lorsqu'ils se retournent, foncez à travers le Cercle rouge. Collectez les pièces rouges avant qu'elles ne disparaissent pour obtenir une autre amélioration.

Star Medal

Avant de partir la zone sous-marine, nagez vers le haut et récoltez la Médaille Étoile au-dessus du tuyau. Il y a deux Bloopers nageant à proximité. Si vous n'avez pas d'amélioration capable de les vaincre, éloignez-les des Médaille Étoile avant que vous essayiez de la récupérer.

Lorsque vous atteignez Le point 6, traversez la cascade pour trouver Toad qui attend dans une Boîte Mystère. Reculez vers Toad pour recevoir un champignon 1-Up, puis frappez chacun des Blocs Roulette pour obtenir une variété d'améliorations.

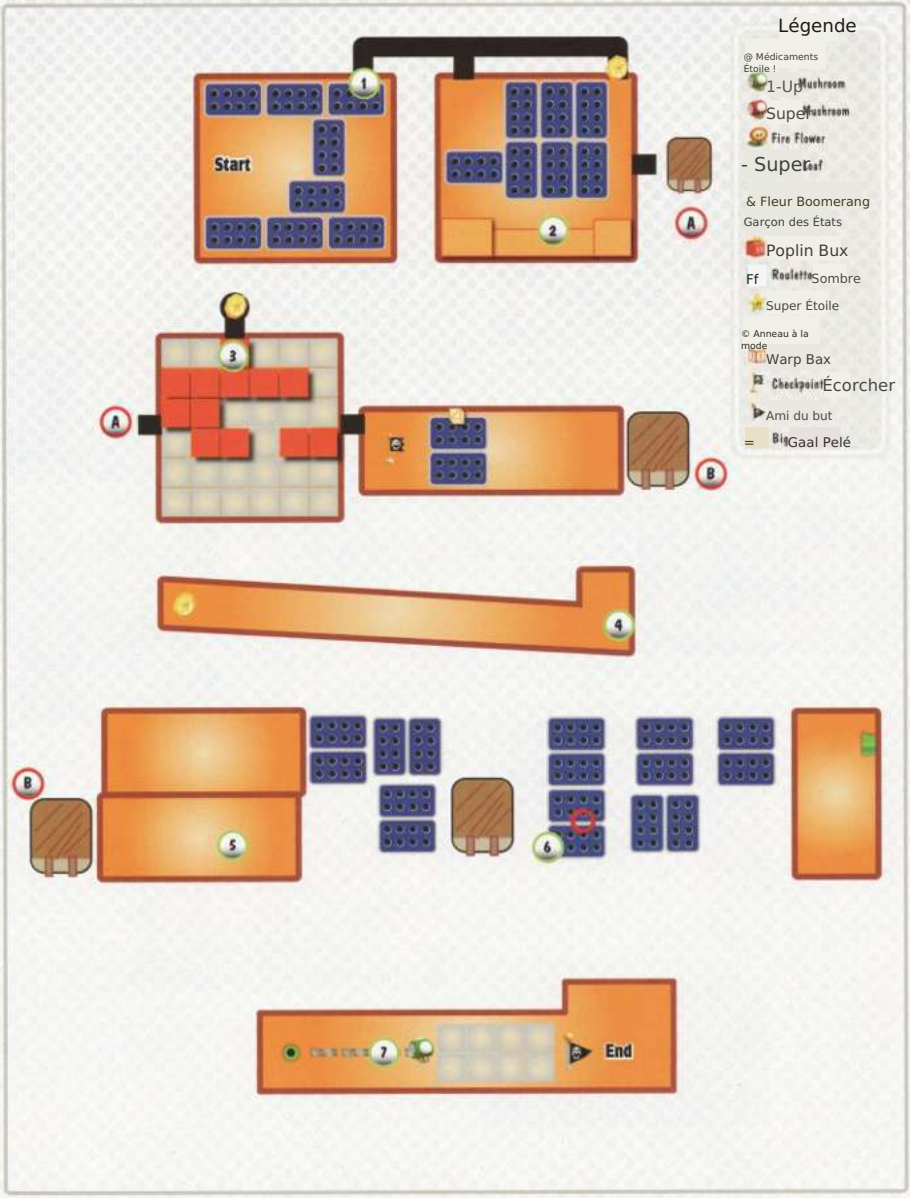
Star Medal

Hit the Flying ? Block at Point 7, puis utilisez-le pour atteindre le court om om ace

10 le dernière Médaille Étoile des niveaux.

primagames.com

Monde 6-2)


Légende
@ Médicaments Étoile !
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
- Super Leaf
& Fleur Boomerang
Garçon des États
Poplin Bux
Ff Roulette Sombre
Super Étoile
© Anneau à la mode
Warp Bax
Checkpoint Écorcher
Ami du but
= Big Gaal Pelé
Start
End
A
B
1
2
3
4
5
6
7
World 6-2

Faites attention où vous marchez ! Les plaques bleues au point 1 contiennent des pics rétractables qui émergent à intervalles réguliers, des dangers similaires apparaissent dans tout le niveau, il est donc essentiel d'apprendre à les éviter. Attendez que les pics descendent, puis traversez les plaques.

Star Medal

Lorsque vous vous approchez de la Médaille des Étoiles au Point 2, un Pokey sort du sol pour vous empêcher de la collecter. Courez vers le bas de l'écran et attendez le Blokkablok pour passer. Vaincre le Blokkablok pour collecter une Fire Fleur, puis éloignez le Pokey de la Médaille des Étoiles.

TIP

Le passage secret behind le mur de derrière offre un itinéraire alternatif vers l'Étoile. Avant d'entrer dans la pièce, sautez la passage à droite,

Star Medal

Lorsque vous atteignez Point 3, localisez le Bloc dans le mur arrière. Salto à travers le Bloc et collectez la Médaille des Étoiles la Médaille de la zone secrète derrière le mur.

Star Medal

Conduire en haut à Point 4, puis faire un en courant saut à the ledge on the gauche. Suivre le chemin pour trouver un Étoile médaillon épineux près de un

Star Medal (continued)

boule. Lorsque la boule à pics roule vers vous, retournez sur la droite et utilisez le rebord pour sortir de son chemin, lorsque c'est sûr, revenez en haut et collectionnez la Médaille des Étoiles.

ne

Il y a un 1-Up Masheoom flottant juste au-dessus du Point 4. Après que vous collectionnez la Médaille sautez sur le elevator et montez jusqu'à des Étoiles, trouvez-la.

L'un des Blokkabloks à Point 5 contient un Super Leaf. Le costume Tanooki rend beaucoup plus facile la navigation en toute sécurité des pics à venir, prenez donc le temps pour vaincre ces ennemis.

Red Ring

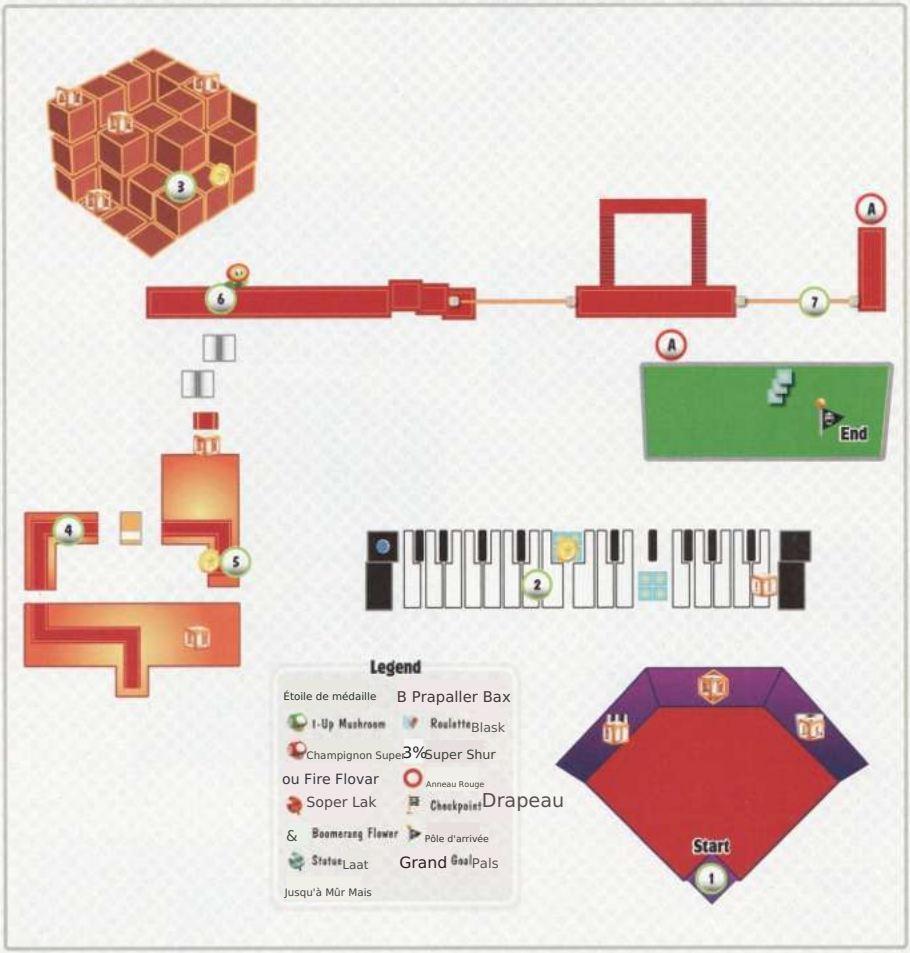
Sautez à travers l'Anneau Rouge au Point &, puis collectez les Pièces rouges des plateformes voisines pour obtenir une autre Super Leaf. Les pics rétractables rendent la tâche un peu plus difficile, alors planifiez soigneusement vos sauts

Quand vous émergez du tuyau, rattrapez le Bloc Volant pour obtenir un Champi 1-Up, si vous avez géré à accroche-toi à ça Tanooki Sult, vous ne devrait pas avoir problème atteindre en haut de Objectif. Si vous avez perdu cependant, toi/vous le Vol ? Bloc à objectif puis en hauteur Éviter frapper, c'est le de gain plus il/elle plateforme provisoire.

World 6-2

primagames.com

World 6-3



Le niveau commence dans une petite pièce avec trois portraits. Une plate-forme se déplace entre les portraits, exposant une Boîte Warp cachée à chaque emplacement. Tenez-vous dans le coin près du bas de l'écran et attendez que la plate-forme vous porte vers le portrait des touches de piano. Utilisez la Warp Box exposée pour entrer dans la première zone,

Star Medal

Lorsque vous atterrissez sur le piano géant, appuyez sur l'interrupteur P et suivez le chemin des pièces. La médaille étoile au point 2 suit un petit chemin au-dessus de l'écart dans les touches. Faites face au Boo voisin pour l'empêcher de se déplacer vers vous, puis sautez par-dessus l'écart lorsque la médaille étoile se met en position. Utilisez la Warp Box à la fin du trajet pour revenir aux portraits au début du niveau.

Star Medal

Monter sur la plate-forme vers le portrait d'un cube et entre dans la Warp Box exposée. Cette zone contient une disposition complexe de Blocs utilisés. La deuxième médaille étoile du niveau flotte le long d'un parcours. Attrapez la médaille étoile quand elle apparaît, puis utilisez la Warp Box dans le coin supérieur gauche de la structure pour quitter la zone.

Utilisez la Warp Box derrière le portrait restant pour atteindre une bibliothèque. En arrivant, frappez le bloc 7 pour collecter des pièces, puis faites face au Boo voisin pour l'empêcher de se diriger vers vous. À intervalles réguliers, les étagères reculent pour révéler une corniche. Lorsqu'elles le font, montez la rampe le long du mur gauche et suivez la corniche vers la droite. Évitez le Peepa sur votre chemin, et sautez sur la plateforme le long du mur droit avant que les étagères ne vous décochent de la corniche.

Star Medal

La dernière étoile du niveau

La médaille suit un court chemin dans la pièce ; côté. Sauter pour attraper la médaille étoile, puis entrez dans le ombres dans le arrière-plan. Lorsque vous vous approchez du les livres sur le mur du fond, ils disparaissent pour révéler une autre Warp Box.

Le bloc 7 au point 6 contient une fleur de feu.

Gardez assure-toi le cap d'un œil sur le proche Boo tout en vous collectant le power-up.

Suivez le fil tendu jusqu'au point 7. Lorsque le Big Boo apparaît, faites demi-tour et guidez-le vers les escaliers à gauche. Amenez le Big Boo au centre de la plate-forme, puis montez les escaliers pour contourner le massif

enemy.

TIP

There are two Invisible Blocks at Point 7 that you can use to leap right over the Big Boo. This tactic saves a bit of time, but you'll miss out on the coins that appear when the Big Boo reveals itself.

NOTE

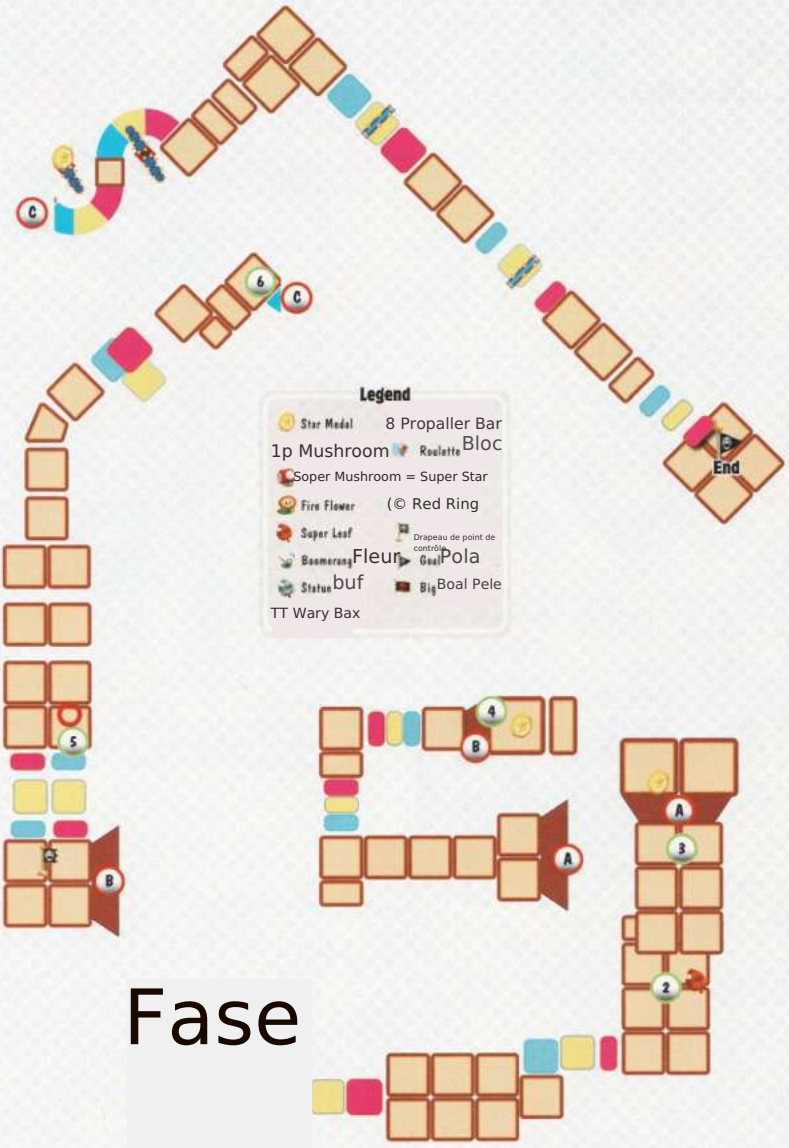
Si vous avez des affaires inachevées dans l'une des autres zones, utilisez la Warp Box sur le sol de la bibliothèque pour retourner aux portraits.

World 6—Mystery Box

Après vous avez terminé Monde 6-3, vous accédez à une nouvel mystère boîte,

primagames.com

World 6-4



Fase

Les plates-formes colorées de ce niveau disparaissent et réapparaissent en rythme avec la musique. Utilisez le tempo pour anticiper chaque plate-forme's apparence, et synchronisez vos mouvements en conséquence.

Vérifiez les ? Blacks au point 2 pour collecter une Super Leaf, le saut flottant du costume Tanooki rend la progression dans ce niveau bien plus facile, alors faites assurez-vous de prendre ce power-up avant de continuer,

Star Medal

Utilisez le Wallop au

Point 3 pour atteindre la médaille des étoiles au-dessus de la porte. Sautez pour amener le Wallop à faire de même, puis sautez sur surface lorsqu'il tombe. Pour gagner un peu plus de hauteur, attirez le Wallop à sauter à nouveau, puis faites un bond en course pour collectionner la médaille des étoiles.

Star Medal

Pour collecter « la seconde médaille des étoiles du niveau, effectuez un saut mural près de la porte au point 4. Il est possible d'effectuer le saut

sans le costume Tanooki, mais un saut flottant facilite grandement l'atterrissage.

Red Ring

Run through the Red Ring at Point 5, then collect the Red Coins from the edge of the platform. As you jump up to collect the higher Red Coin, the Wallop across the gap mimics your movements. As the Wallop slams down, jump across the gap to collect the next two Red Coins. Repeat the process to get past the second Wallop and collect the last Red Coin before it vanishes. It takes a bit of planning to keep the Thwumps from blocking your path, but your efforts will be rewarded with a Super Leaf.

Star Medal

La dernière

médaILLE des étoiles flotte au-dessus des pics rotatifs au point 6. Le bloc utilisé crée une très petite point d'atterrissage, donc le costume Tanooki est d'une grande aide. Faites un saut flottant directement vers la médaille des étoiles, puis revenez sur le chemin principal. Si vous n'avez pas de Super Leaf, traversez le premier groupe de plates-formes colorées pour approcher la médaille des étoiles sous un autre angle.

World 6-5

Legend
Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Warp Pipe
Checkpoint Flag
Goal Pole
Grand Goal Pole
End
Start
A
B
C
1
2
3
4
5
6

REMARQUE

Vous devez collect un total de 60 médailles étoile pour déverrouiller ce niveau. Si vous n'avez pas rempli les conditions de déverrouillage, revisitez les complotés niveaux ou continuez à jouer jusqu'à ce que vous collectiez suffisamment de médailles étoile pour accéder à ce niveau.

L'un des Blocs à Point 3 contient un 1-Up Champignon, Avant de continuer, assurez-vous de rechercher les Blocs le long du mur.

Lorsque vous atterrissez sur la plate-forme en caoutchouc au Paint 1, elle commence à se déplacer vers la droite. À chaque rebond dans les airs, ajustez votre atterrissage pour suivre le rythme de la plate-forme. Il y a quelques obstacles sur le chemin à venir, assurez-vous de les sauter avant que la plate-forme ne vous laisse derrière.

Red Ring

Jump down through the Red Ring at Point 4, then bounce up to grab the Red Coins above the rubber platforms. To collect all of the Red Coins quickly, try to grab at least two of them each time you're launched into the air. When you're ready, bounce up to the ledge and grab the last Red Coin to collect a Super Leaf.

Star Medal

Search the Blocks at Point 2 to find a Super Leaf. The level's first Star Medal is directly below you. Drop down to the rubber platform and use the Star Medal's shadow to pinpoint its location. After you collect it, bounce back up to the main path and continue to the right.

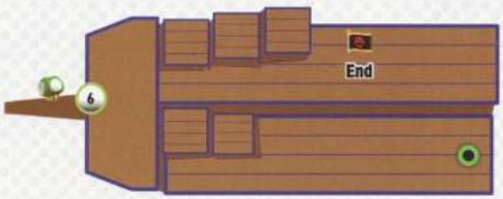
Star Medal

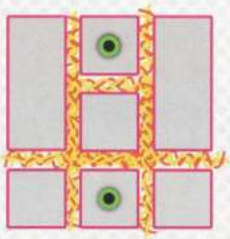
When the rubber platform passes under the wood barriers at Point 5, wall jump between them until you reach the Star Medal above the main path. The rubber platform continues along the main path, so keep moving to ensure you aren't left behind.

Star Medal

Before you collect the level's last Star Medal, clear out the patrolling Paragoombas at Point 6. Wait for the rubber platform to move away from the Star Medal, then drop down to collect it.

World 6—Ship





Légende

- Ste Medal
- 1-Up Mushroom
- Super Mushroom
- Feu Flower
- Super Leaf
- Boomerang Flower
- Statue Lat
- Propeller Box
- Roulette Block
- Super Elle
- Anneau rouge
- Warp Bax
- Checkpoint Flag
- Goal Pole
- Big Goal Poteau

Star Medal

Le premier niveau's

La médaille des étoiles est située derrière les caisses au point 1. Sautez par-dessus les caisses ou effectuez un salto à travers elles pour saisir la médaille des étoiles avant qu'elle ne disparaisse de l'écran.

L'un des blocs au point 2 contient une Super Leaf. Dès que vous l'avez saisie, dépêchez-vous vers les blocs directionnels vers le right.

Star Medal

The second

La médaille des étoiles est située bien au-dessus du pont au point 3. Déplacez rapidement les blocs directionnels vers le haut le long le mur, puis utilisez-les pour atteindre la médaille des étoiles avant qu'elle ne disparaisse de l'écran,

Star Medal

Utilisez un saut contre le mur pour atteindre la médaille des étoiles au point 4. Si vous bougez rapidement, vous pouvez l'attraper avant qu'elle n'apparaisse à l'écran. Effectuez le saut mural dès que vous avez dépassé les colonnes à pointes voisines, puis dirigez-vous vers le tuyau à l'extrémité du navire.

Quand vous atteignez Point 5, avancez à le avant-droite coin de le navire. Sautez tout droit à trouvez un plus haut Bloc Invisible, et 1-Up attrapez le champignon avant d'entrer pour affronter Pom Pom.

Boss Battle: Pom Pom

Pom Pom peut ne pas avoir appris aucun nouveaux trucs, mais l'environnement dangereux rend peu choses un supplément difficile cette fois-ci.

Lorsque le combat commence, sautez hors de Pom premier l'attaque de Pom et dirigez-vous vers l'un des Pom's long plates-formes, foncez vers le haut de l'écran pour esquiver sa prochaine attaque, puis effectuez un grand saut sur la tête de Pom Pom. Si vous n'êtes pas prudent, votre élan peut vous emmener directement dans les flammes. Essayez d'atterrir sur la plateforme de Pom Pom, puis sautez loin avant qu'elle ne se rétablisse.

Lorsque Pom Pom se replie dans sa coquille 4, sautez simplement entre les plateformes pour éviter ses attaques. Lorsqu'elle réapparaît, attendez qu'elle choisisse un nouveau plateforme. Lorsqu'elle reprend ses attaques à la boomerang, faites votre chemin courir vers elle et asséner un autre coup. Répétez le processus une fois de plus pour mettre fin à la rencontre,

Avant de sauter loin vers le Poteau de but, récupérez le champignon 1-Up au point 6, marchez jusqu'à l'extrémité de l'étrave, puis sautez pour révéler les blocs invisibles au-dessus de vous.

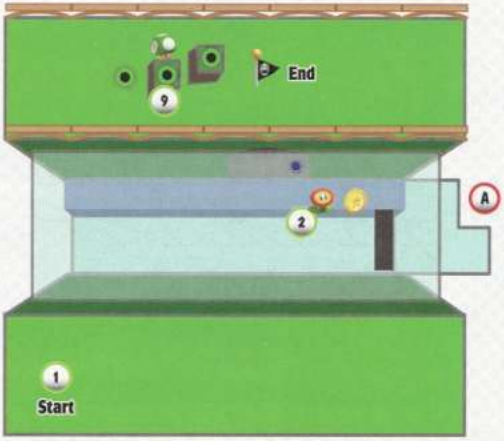
World 6-Ship

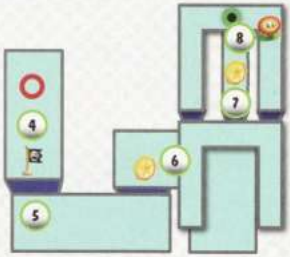
primagames.com

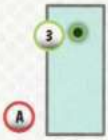
Guide jeu Officiel PRIMA

Monde Sept

World 7-1

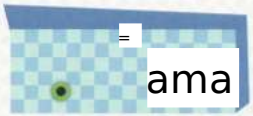






Légende

Star Medal	ED Hélice Bex
Hau Mushroom	Bloc Rouletts
Super Mushroom	Super Étoile
Fire Flower	(0) Anneau de tige
Super Fille/Jeune garçon	Checkpoint Drapeau
& Fleur Bosmarang	Pale But
Staten Lf	Grand But Polo
Boîte de distorsion	



World 7-1

Cassez la planche-pipe près du point 1 pour révéler un sentier de pièces. Il y a aussi deux rochers à proximité, frappez chacun d'eux avant de plonger dans le

eau.

Star Medal

Search the

7 Blocs

au point 2 pour

collectionnez un

Fleur, puis utilisez

quelques boules de feu

to take out the

nearby Cheep

a zone est dégagée, détruisez les caisses empilées pour trouver la première Médaille d'Étoile du niveau. Après

P Switch sur le rebord pour ouvrir un panneau dans le mur afin de

the right.

À Point 3, un une traînée de pièces vous guide à travers un passage étroit. Avant de les récupérer, dégagez le Porcupuffer à droite. Entrez la tuyauterie pour trouver une zone secrète avec une Horloge verte 4 et une belle réserve de pièces. Lorsque vous êtes prêt à continuer, utilisez la tuyauterie pour revenir sur le chemin principal. Suivez la traînée de pièces vers le haut et écrasez les blocs pour en récupérer une autre Horloge verte.

NOTE

Si vous avez perdu votre power-up, attendez simplement que les Spike Eels se déplacent. Cette méthode prend évidemment un peu plus de temps, assurez-vous de prendre la horloge verte avant de quitter la zone.

Red Ring

Quand vous atteindre le drapeau de point de contrôle, déplacez-vous vers l'arrière-plan et nagez à travers l'anneau rouge. Dépechez-vous de revenir le drapeau du point de contrôle et collecter les pièces rouges pour obtenir un power-up,

Star Medal

Nagez dans le ouverture au point 7 pour trouver la dernière médaille d'étoile du niveau. En vous approchant de la médaille d'étoile, un Spike Eel apparaît à l'arrière-plan.

Saisissez le Étoile Médaillon, puis faites demi-tour et nagez de nouveau vers le chemin principal. Si vous avez réussi à gardez une Fire Flower en main, envisagez d'utiliser quelques boules de feu pour étourdir le Spike Eel avant de tenter votre fuite.

Cherchez le champignon 1-Up derrière les caisses au point 5. Utilisez vos boules de feu pour détruire les caisses, puis en lancez quelques-unes de plus pour empêcher le Spike Eel de sortir du rebord.

Lorsque vous revenez à la surface, écrasez les caisses voisines pour trouver une autre Fire Flower. Dégagez la plante-zombie de la tuyauterie, puis dirigez-vous vers la fin du niveau.

Star Medal

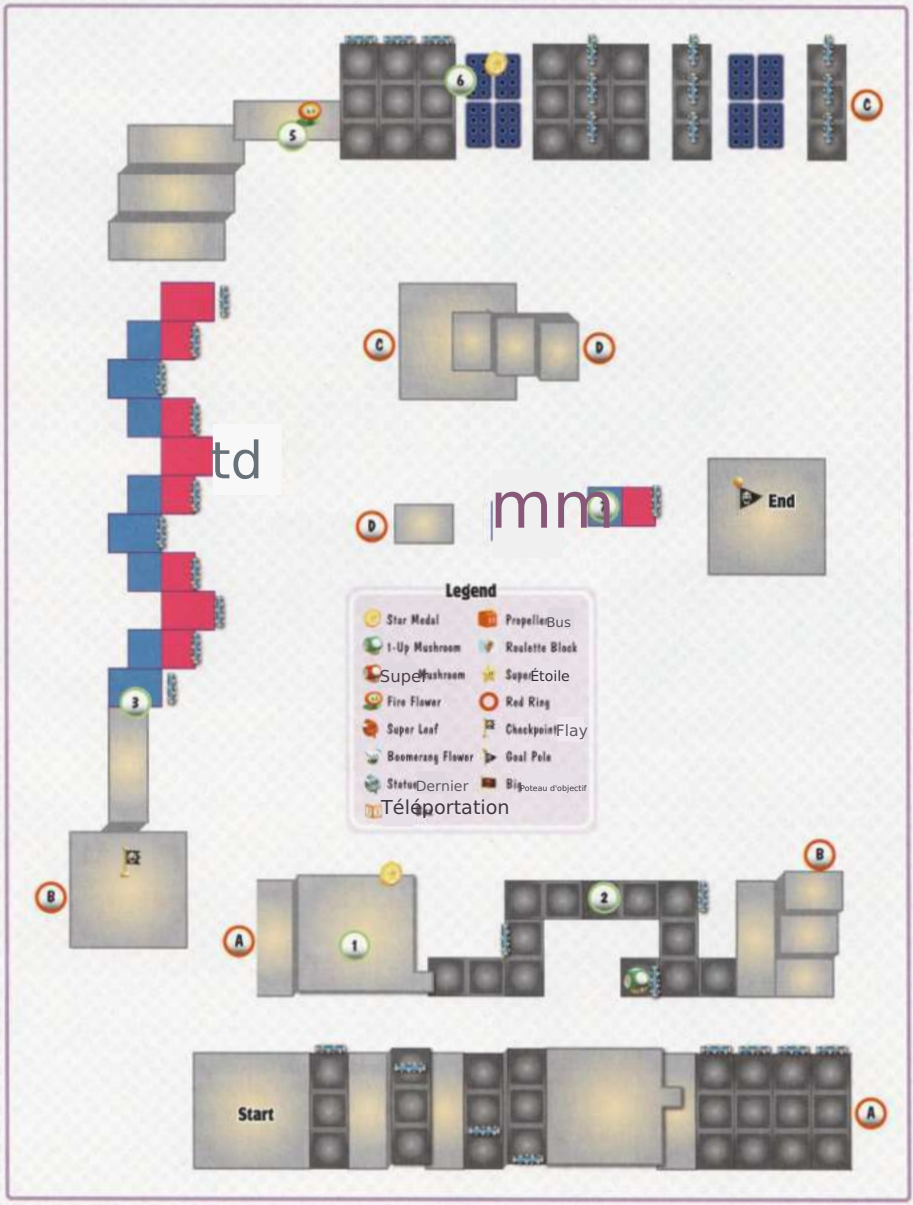
Pour atteindre l'Étoile Médaille au point 6, utilisez quelques boules de feu pour pousser l'un des Spike Eels voisins vers la gauche. Nagez dans l'ouverture pour collecter la médaille d'étoile, puis utilisez vos boules de feu pour tirer un vert + Horloge méthode à affaire avec le chemin rebord au-dessus de sortir Spike. Il y a donc utilisation du Anguille.

Utilisez une boule de feu pour effacer loin la Plante-piranha près du poteau d'objectif, puis sautez dans la deuxième tuyauterie. Sautez droit pour révéler un Bloc Invisible.

Après vous collectez le Champignon 1-Up, Tuyau, puis faites une course pour vous rendre vers le jusqu'au prochain poteau d'objectif.

primagames.com

Monde 7-2



Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Propeller Bus
Roulette Block
Super Étoile
Red Ring
Checkpoint Flay
Goal Pole
Poteau d'objectif
Dernier Téléportation
Start
End

Star Medal

Pour collecter le premier Star Medal, vous devrez utiliser le gigantesque bloc ! au point 1. Faites le tour du Chain Chomp jusqu'à ce qu'il vous bondisse dessus, puis frappez le bloc ! trois fois pour créer un chemin temporaire. Sautez le long des blocs de face pour récupérer la Star Medal sur l perron.

Cherchez le champignon 1-Up au point 2.

Que ce soit vous choisissiez de suivre le passage ou de sauter par-dessus l'écart, assurez-vous de synchroniser vos sauts pour éviter les pointes oscillantes.

Les plateformes métalliques au point 3 sont toutes connectées, donc l'ensemble de la passerelle réagit à votre poids. Lorsque vous vous tenez sur les panneaux bleus, les plateformes s'inclinent vers la gauche ; lorsque vous vous tenez sur les panneaux violets, les plateformes s'inclinent vers la droite. À chaque basculement de la passerelle, les pointes de chaque plateforme dévalent.

Faites votre chemin à travers les plateformes, et évitez les pointes alors qu'ils roulent d'avant en arrière.

(Star Medal

Le second niveau du jeu La Star Medal flotte au-dessus des Donut Blocks au point 4. Tenez-vous sur l'un des panneaux bleus de la passerelle

panneaux pour attirer les pointes vers vous. Sautez par-dessus les pointes, puis sautez jusqu'à la Star Medal. Revenez sur la passerelle avant que les Donut Blocks ne tombent, et suivez le chemin jusqu'au rebond.

Le bloc ? au point 5 contient une Fire i Flower. Passe rapidement devant les deux Chain Chomps pour les attirer à attaquer, puis dash dans le bloc ? avant qu'ils ne se remettent.

Star Medal

Pour collecter le niveau's dernière Star Medal, vous devez éviter une série de dangers, sautez sur place pour esquiver le premier ensemble de

des pointes à chaque fois qu'elles balancent vers vous, et essayez d'estimer le timing des pointes rétractables sur la prochaine plateforme. Sautez vers la Star Medal juste au moment où les pointes vont s'abaisser, puis franchissez l'écart vers la droite alors que le prochain ensemble de pointes oscillantes s'éloigne du rebond.

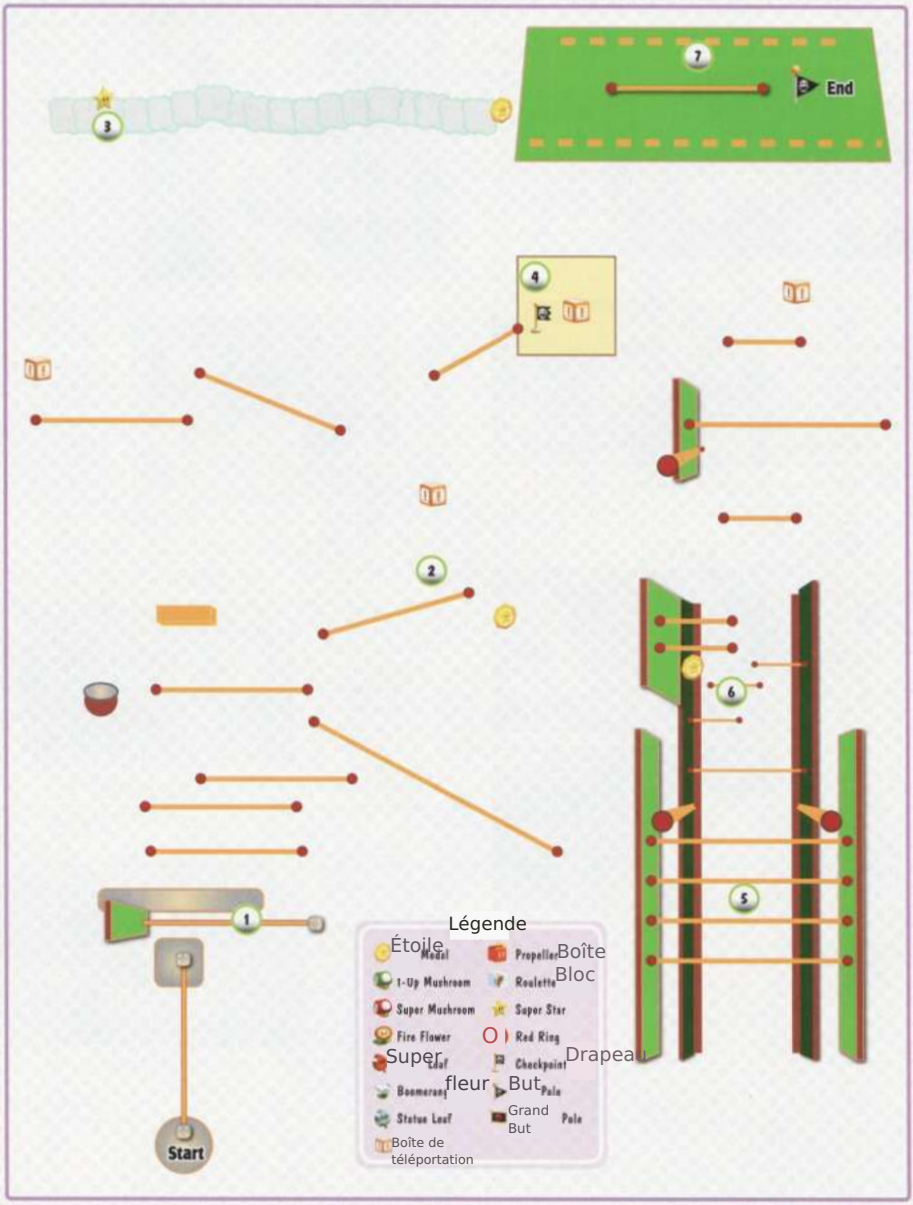
Pour atteindre le sommet du Poteau d'Objectif, utilisez la plateforme au point 7 comme rampe, Sautez sur le panneau bleu et franchissez les pointes alors qu'elles roulent vers vous. Faites assurez-vous d'atterrir sur le panneau bleu pour empêcher que la plateforme ne bascule dans l'autre sens, puis faites un grand saut vers le Poteau d'Objectif.

World 7—Toad House

Après avoir terminé le Monde 7-2, un Toad Maison apparaît sur le sélection de niveau écran. Lorsque vous avez besoin d'un Power-up, dégagez la Boîte-Cadeau à l'intérieur

la maison pour collecter une Fire Flower. N'oubliez pas, vous pouvez ne obtenez le power-up que d'un Toad House une fois, donc assurez-vous de le sauvegarder pour quand vous en avez besoin.

primagames.com


3
7
End
4
2
6
5
1
Start
Légende
Étoile
Boîte Bloc
Super fleur
Drapeau
But
Boîte de téléportation
Medal
Propeller
1-Up Mushroom
Roulette
Super Mushroom
Super Star
Fire Flower
Red Ring
Leaf
Checkpoint
Boomerang
Pole
Statue Leaf
Grand Pole
But

NOTE

Vous devez collecter un total de 60-70 Médailles Étoile pour déverrouiller ceci amoureux. Si vous n'avez pas satisfait les exigences de déverrouillage, revisitez niveaux terminés ou continuez à jouer jusqu'à ce que vous collectionniez suffisamment de Médailles Étoile pour accéder à ce niveau.

Attention aux Fuzzies lorsque vous naviguez sur les funambules. La vitesse n'est pas toujours votre meilleure option. Assurez-vous de verrouiller avant de rebondir !

Star Medal

Avant d'utiliser la Warp Box au point 2, descendez pour attraper la Médailles Étoile ci-dessous. Lorsque vous atterrissez, déplacez-vous vers le gauche puis rebondissez haut et entrez dans la Warp Box.

Star Medal

Arrangez le Direc- blocs directionnels au point 3 pour créer un chemin vers le Bloc Note Super, puis utilisez-le pour rebondir vers une zone secrète. Lorsque vous atterrissez, recherchez le bloc ? pour collecter une Super Étoile. Dirigez-vous vers la droite pour trouver la deuxième Médaille Étoile à la fin du chemin,

Avant d'entrer dans la Warp Box au point 4, prenez un moment pour utiliser les jumelles à proximité. Visez les jumelles vers le haut et vers la droite pour trouver un groupe de crapauds sur une petite plateforme. Lorsque vous zoomez sur les crapauds, ils vous lancent deux Super Champignons.

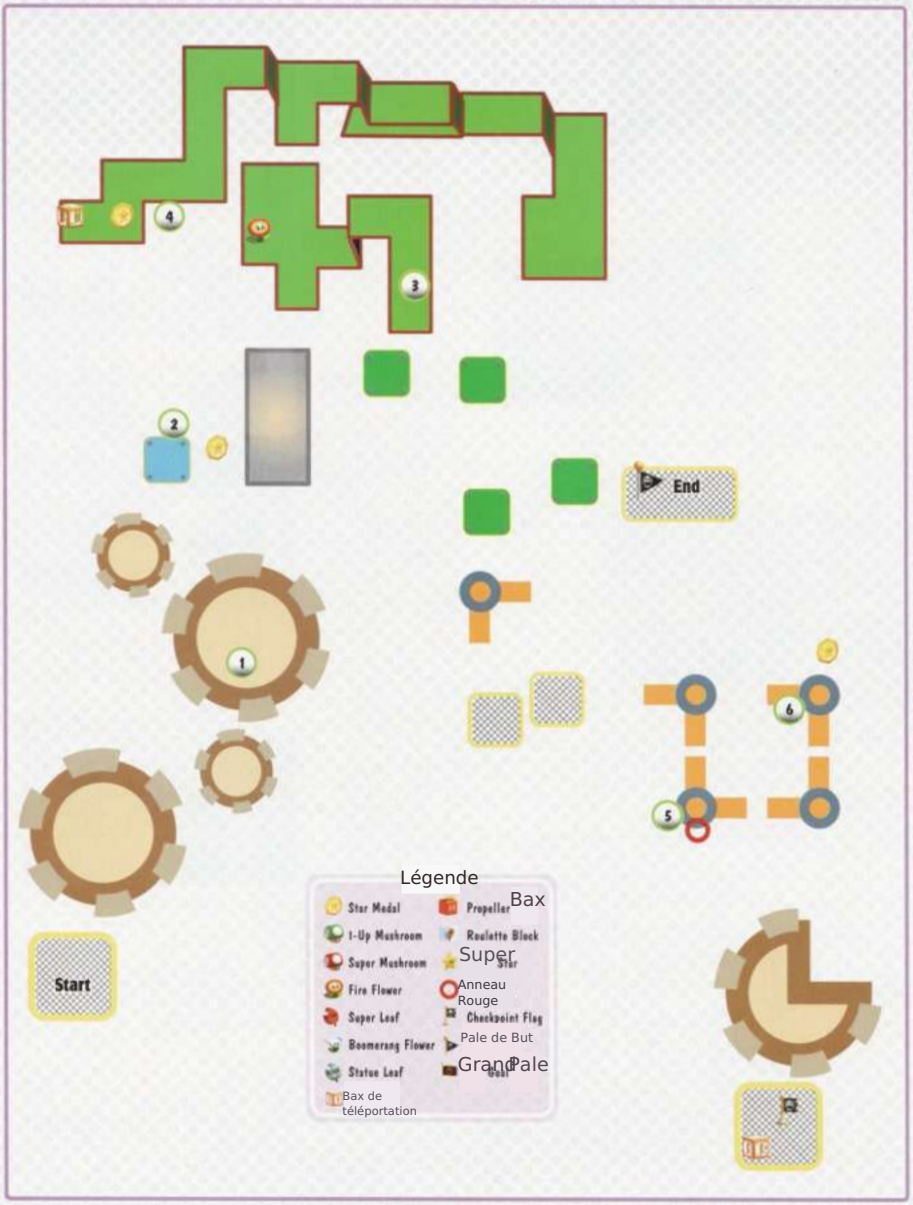
Après vous atteignez la Peinture 5, faites particulièrement attention lorsque vous rebondissez entre les funambules. Fuzzies en patrouille et Para-Biddybuds ne sont pas toujours faciles à voir. Avant chaque rebond, assurez-vous de vérifier la zone au-dessus de vous.

Médaille Étoile

Quand vous atteignez Peinture 6, attendez pour le/la Fuzzy pour bouger hors de votre chemin, puis rebondissez pour collecter le Médaille d'étoile. Utiliser un saut mural pour éviter de tomber hors de l'écran, puis continuez sur le chemin vers le haut.

Pour atteindre le sommet de le Pôle d'objectif, utilisez les Blocs directionnels pour créer une plateforme au-dessus corde raide. Vous besoin assez hauteur faire un sauter mais faites attention pas pour frapper les directionnels Blocs hors de atteindre.

World 7-4


4
3
2
1
End
6
5
Start
Légende
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller
Roulette Block
Super Star
Anneau Rouge
Checkpoint Flag
Pale de But
Grand Pale
Bax de téléportation
Bax
Super
Grand Pale

Lorsque vous atteignez les Bob-ombs au point 1, restez près du bord gauche de l'engrenage pour profiter de sa rotation dans le sens des aiguilles d'une montre — la vitesse supplémentaire vous aide à atteindre l'engrenage suivant avant que les Bob-ombs n'explosent.

Star Medal

La première Étoile du niveau

La Médaille est flottante près du poteau au Peindre 2. Grimpez jusqu'en haut du poteau, puis attendez la plateforme oscillante pour revenir, lorsque vous voyez son ombre apparaître sur la plateforme, sautez pour récupérer la Médaille des Étoiles.

Lorsque vous atteignez les ouvertures au Peindre 3, prenez le temps d'explorer chacune d'elles. La zone de gauche contient un Bloc 7 avec une Fleur de feu, et la zone de droite mène au passage principal. Les plateformes bleues font une pause devant l'ouverture du milieu, c'est donc l'endroit le plus sûr pour commencer votre recherche. Entrez et déplacez-vous vers la zone de gauche, ou faites un saut en course depuis le rebord pour atteindre celle de droite.

np

L'un des Morty Moles tient une Super Mushroom, alors défaîte les ennemis before vous continue à travers le niveau.

Star Medal

Avant d'utiliser la Warp Box au point 4, effectuez un saut mural pour récupérer la Médaille des Étoiles au-dessus de vous. Pour éviter une chute malheureuse, assurez-vous de diriger vers le rebord en vous éloignant du mur.

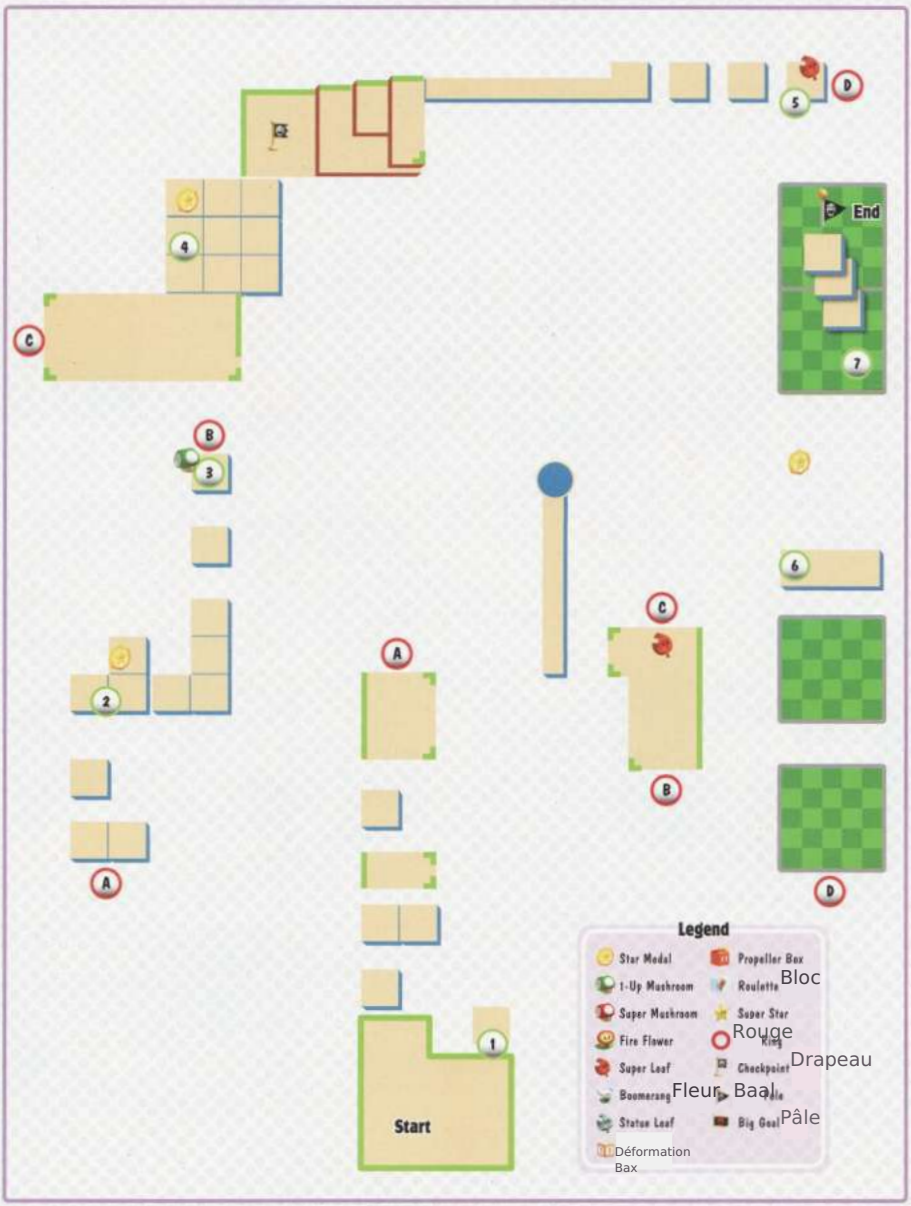
Red Ring

Lorsque vous passez à travers l'Anneau Rouge au Peindre 5, une traînée de Pièces Rouges mène vers l'arrière-plan. Pour les collecter toutes, actionnez l'Anneau Rouge au moment où la plateforme tourne en position. Si vous synchronisez bien, vous pouvez courir droit à travers les Pièces Rouges pour en obtenir un autre power-up,

Star Medal

Pour collecter l'Étoile du niveau dernière Médaille d'Étoile, déplacez-vous sur la plateforme au Point & et tenez-vous sur l'une de ses extensions. Pendant que la plateforme it rotates, cela vous transporte à travers la Médaille d'Étoile.

World 7-5


End
Start
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette
Super Star
Checkpoint
Big Goal
Bloc
Rouge
Drapeau
Fleur
Baal
Pâle
Déformation
Bax

Faites attention aux Broyeurs disséminés dans tout le niveau. Vous trouverez ces dangers coincés entre des plates-formes ou montés sur des poteaux. Une fois qu'ils commencent à tourner, les Broyeurs peuvent modifier considérablement l'environnement. Essayez d'identifier les panneaux ou plates-formes qui pourraient se détacher lorsque vous vous en approchez,

CAUTION

Les plates-formes Soma se déplacent le long d'un trajet régulier après avoir été libérées, mais d'autres tombent tout simplement du niveau. À moins que vous ne sachiez ce que

effect

ce que Broyeur aura, il est préférable de limiter le temps que vous passez sur chaque plate-forme.

Star Medal

Quand vous atteindrez Peignez 2, les Broyeurs commencent à séparer les plates-formes. Les plates-formes lâches disparaissent après un court laps de temps, donc vous devez vous dépêcher ! Prenez la médaille des étoiles près du mur arrière, puis évitez les lames qui restent en vous déplaçant le long du chemin principal.

Il y a un champignon 1-Up dans un bloc secret au point 3 ! En vous déplaçant dans l'étroit effectuez une série de sauts muraux des grandes panneaux. Après avoir collecté le 1-Up pour atteindre Mushroom, le sommet retournez sur le chemin principal. L'un des blocs ? devant vous contient une Super Leaf, alors assurez-vous de la saisir avant de continuer,

StarjMedal

Avant d'approcher les plates-formes au point 4, cherchez la médaille des étoiles près de l'arrière-plan.

Courir à travers le/la/les plates-formes

sauter par-dessus le premier Broyeur, puis gérer le Tail Goomba qui bloque votre chemin. Prenez la médaille des étoiles sur la dernière plate-forme, puis dépêchez-vous jusqu'au Drapeau de point de contrôle. Ces plates-formes s'écartent lorsqu'elles sont coupées lâches, donc vous devez vous dépêcher.

Le bloc 7 au point 5 contient une Super Feuille. La Combinaison Tanooki est particulièrement utile dans la zone à venir, alors assurez-vous de prendre ceci avant que cela ne soit hors de portée.

Star Medal

Lorsque vous sautez sur la grande plate-forme au point 6, elle commence à bouger. Restez près du bord gauche et débarrassez-vous de tous les ennemis qui croisent votre chemin. À mesure que la plate-forme passe devant chaque ensemble de Broyeurs, les sections coupées tombent. Restez à gauche à collecter le/la du niveau dernier

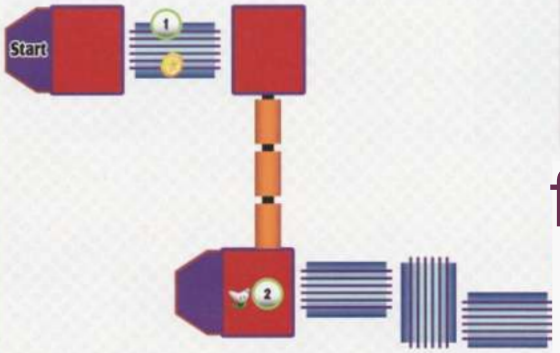
médaille des étoiles, puis sautez par-dessus les plateformes les sections restantes pour continuer le long du chemin.

Utilisez les plates-formes en bois au point 7 pour atteindre le sommet du poteau d'objectif. Les plates-formes sont tranchées? loose à mesure que vous les approchez, assurez-vous de bouger rapidement.

ide • primagames.com

fis

World 7—Ship



Légende

Médaille Étoile
Boîte à Hélice
1-Up Mushroom
Bloc Ruulatie
Super Mushroom
Super Étoile
Fire Flower
Anneau Rud
Super Leaf
Checkpoint Flag
Fleur Boomerang Jo Gaal Pale
Statue
Grand Poteau Gal
Boîte de Téléportation

fp.

World 7-Ship

NOTE

Cette salle contient plusieurs plateaux tournants, cylindrical plates-formes. Pour pour traverser en sécurité l'une de ces plates-formes, vous devez aussi vous déplacer à contre-vent de son mouvement tournant. Ces plates-formes varient en taille, vitesse et direction, prenez donc soin, à chaque fois que vous monterez sur une nouvelle plate-forme.

Star Medal

Avancez sur le la plate-forme tournante au point 1 et collectez la première médaille d'étoile du niveau. Revenez en haut de la

la plate-forme avant que vous ne tombiez, puis continuez vers la droite.

Vérifiez les blocs au point 2 pour trouver une fleur boomerang. Cet accessoire vous permet de vous de vous défendre en traversant les plates-formes à venir, alors assurez-vous de le saisir.

Star Medal

Courez le long du sur les plates-formes tournantes au point 3 pour obtenir la deuxième médaille d'étoile. Il y a un élément perturbateur

Magikoopa gardant la zone, envisagez donc de dégager le chemin avec un boomerang bien viser.

Star Medal

Quand vous atteignez la tuyère au point 4, affrontez les clés rocheuses, puis utilisez les escaliers à droite pour atteindre le pont supérieur. Montez sur le violet casing près de plate-forme tournante et sautez pour obtenir un champignon 1-Up d'un Invisible

Bloc. Avancez sur la plate-forme tournante et récupérez la médaille d'étoile lorsqu'elle se dirige vers vous.

Boss Battle: Boom Boom & Pom Pom

Boom Boom et Pom Pom forment une équipe redoutable, il est donc préférable de les affronter individuellement. Lorsque le combat commence, sautez sur la plate-forme de Pom Pom et évitez ses attaques. Boom Boom ne peut pas quitter les carreaux bleus, restez donc sur la plate-forme jusqu'à ce que vous soyez prêt à l'affronter.

Boom Boom et Pom Pom n'ont pas de nouvelles attaques, donc vous savez à quoi vous attendre. Esquivez les attaques de Pom Pom et sautez sur sa tête, puis évitez sa carapace lorsqu'elle tente de riposter. Répétez le processus jusqu'à ce que vous la vainquiez, puis tournez votre attention vers Boom Boom. Restez sur la plate-forme jusqu'à ce qu'il pecomes devienne dizzy, puis sautez sur sa tête pour infliger un coup douloureux, retournez sur la plate-forme et répétez le processus jusqu'à vous fin de la rencontre,

Avant vous pôle de à le Objectif sauter, le vers le dessus le bloc du au-dessus navire poinçon? le Localiser Invisible Bloc collectez vous au-dessus un champignon.

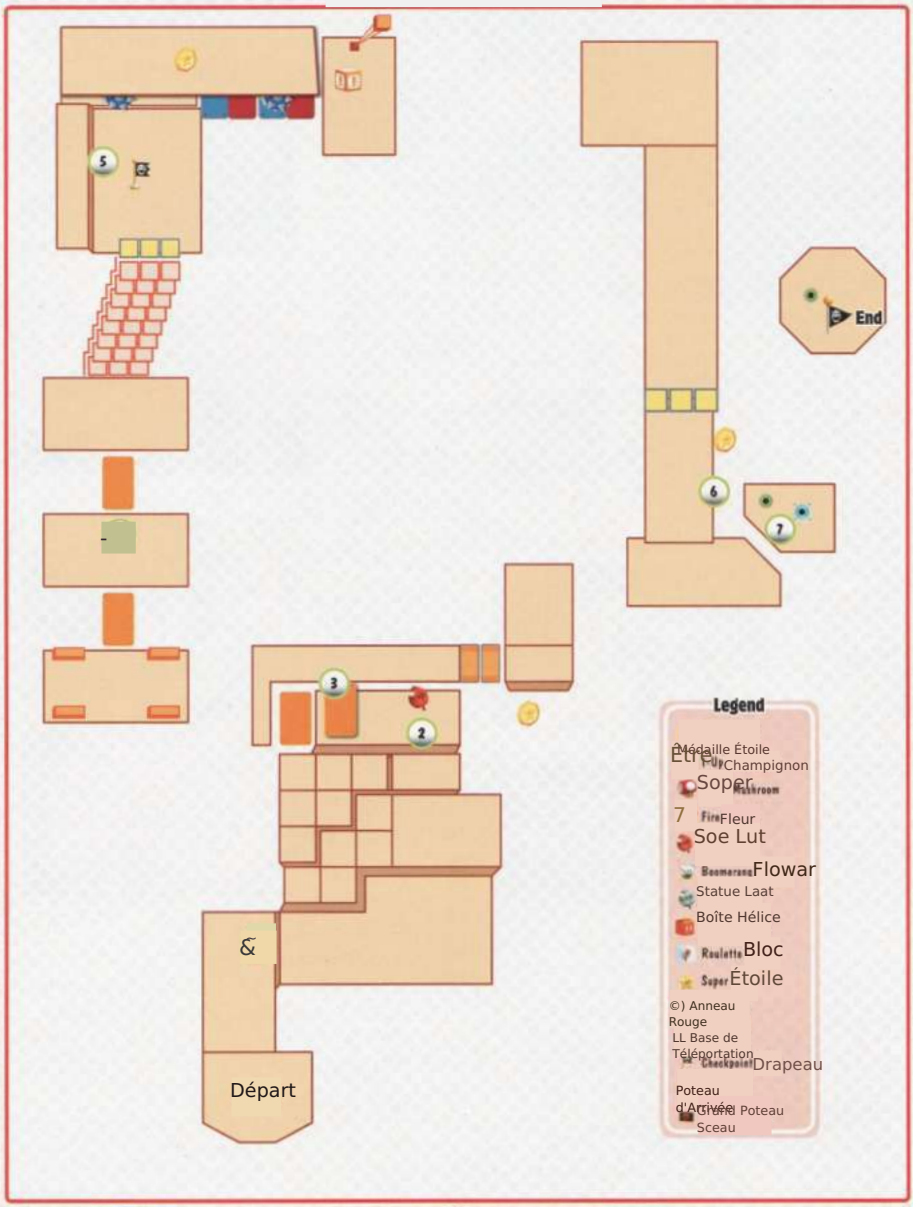
World 7-Ship

primagames.com

Guide Officiel Jeu

PRIMA

Monde Huit)
Monde 8:1



World 1-8

En avançant à travers le niveau, regardez pour le petit panneaux avec crème contours. Ces panneaux marquent le chemins empruntés par des billes pointues,

Alors soyez prudent lorsque vous traversez leur passage.

Trouvez le Bloc Invisible au point 2 pour collecter une Super Feuille, puis utilisez les plates-formes mobiles pour atteindre la zone suivante. Lorsque vous collectez les pièces

depuis l'appui étroit au-dessus de vous, accroupissez-vous pour éviter les Fuzzies qui passent.

Star Medal

Sautez sur le Bloc au point 5, puis suivez l'appui jusqu'au deuxième Médaillon d'Étoile. Vérifiez les 7 blocs environnants puis continuez jusqu'au bout de l'appui et retournez sur le chemin principal.

Star Medal

Montez vers le jusqu'au Bloc au point 3, et utilisez-le pour créer un chemin temporaire. Suivez les blocs en forme de visage jusqu'au premier Médaillon d'Étoile du niveau, puis faites une course sautez vers le Conduit arrière-plan.

Lorsque vous traversez the moving des plate-formes au point 4, surveillez les escaliers pour les boules pointues qui s'approchent.

En descendant le rampe près de la fin de le niveau, doit esquive une série de boules pointues. Regardez l'arrière-plan des énormes boules pointues. Prenez du soin supplémentaire

faites attention pour esquiver ces dangers surdimensionnés!

StarMedall

Le niveau dernier Étoile

La médaille est située sur la rampe ci-dessus, mais doit utiliser Canon au point 7 pour l'atteindre. Visez directement la Médaille étoile, puis éjectez-vous du canon vers collect it.

primagames.com

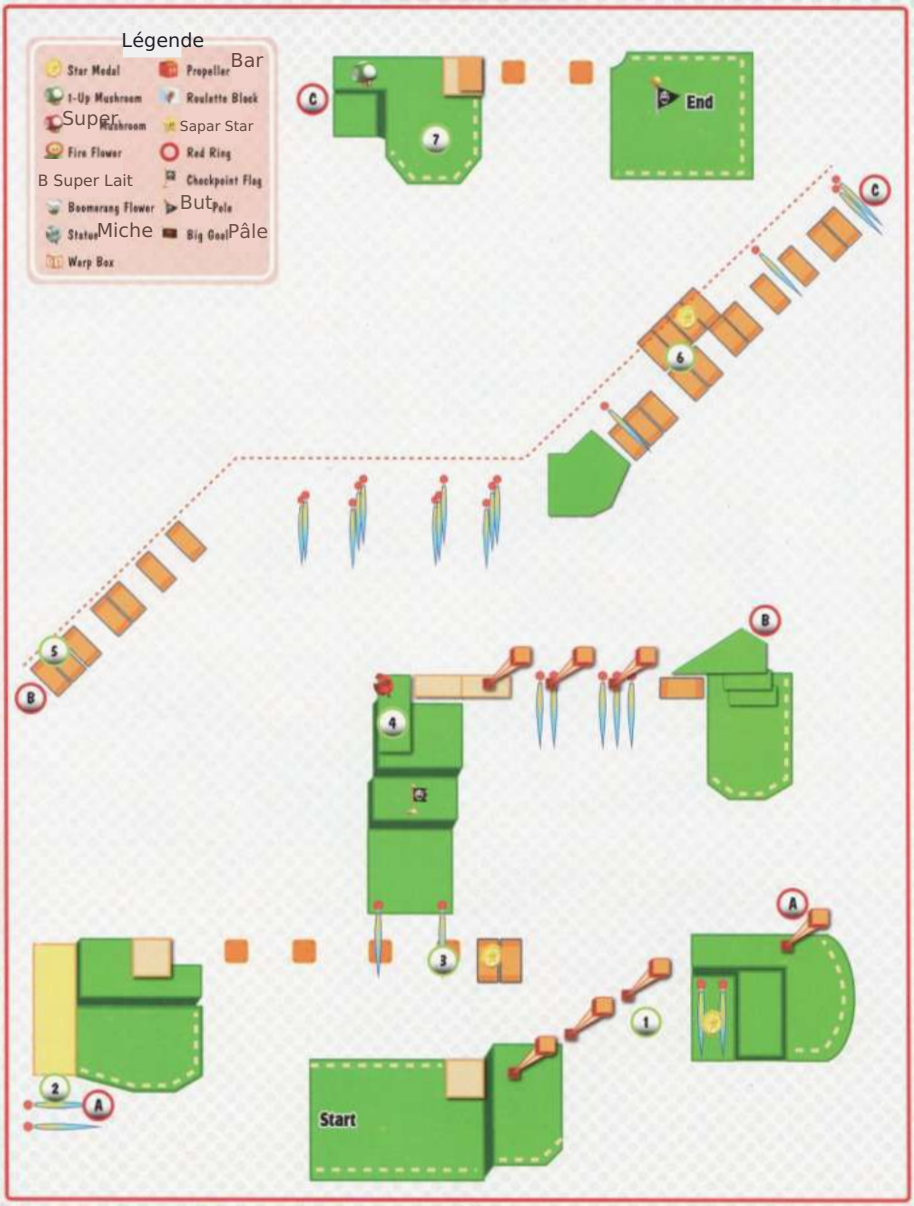
Astuce

One of the nearby 7 Blocs est actually 1 7 Boîte. Attrapez ceci temporaire combi, puis bougez pour générer du temps coins.

ne

À atteindre le But Pola, vous mât activez vous de le canon. Le But Pôle offre une grande petit cible, et un missed tiré fin dans la catastrophe. Placé fond bord de raticle et l'extrémité du Pôle But, puis tire le canon pour terminer le niveau.

Guide Jeu Officiel PRIMA


Légende
Star Medal
Propeller
1-Up Mushroom
Roulette Block
Super Mushroom
Sapar Star
Fire Flower
Red Ring
B Super Lait
Checkpoint Flag
Boomerang Flower
Pole
Statue
Big Goal
Warp Box
Bar
Miche
But
Pâle
End
Start
A
B
C
1
2
3
4
5
6
7

PHOM

B-2

Star Medal

The level's first Star

La médaille flotte près des poteaux au point 1. Attendez que les moteurs à réaction proches évacuent leur fumée, puis sautez depuis le poteau pour récupérer la médaille d'étoile. Il ne faudra pas longtemps avant que les moteurs redémarrent, vous devez donc vous dépêcher. Lorsque vous êtes prêt à continuer, sautez sur le poteau de droite et déplacez-vous jusqu'à la prochaine plateforme.

Les moteurs à réaction au point 2 sont toujours en activité, et le poteau traverse directement leurs fumées. Montez au sommet du poteau pour atteindre la prochaine plateforme aux flammes, et attendez que le poteau soit de passage, au-dessus du

Star Medal

Le second Étoile Médaille est situé juste après les plates-formes rotatives au point 3. Descendez jusqu'à la médaille d'étoile, puis sautez sur le Donut Blocks pour collecter it.

Cassez les blocs au point 4, puis sautez sur le bloc utilisé dans le coin. Sautez droit vers le haut pour trouver un Bloc Invisible, puis récoltez la Super Feuille révélée.

Lorsque vous approchez le poteau au point 5, il bouge loin de vous, Accélérez vers le poteau et Montez dessus avant qu'il n'atteigne la fin des Blocs Donut.

CAUTION

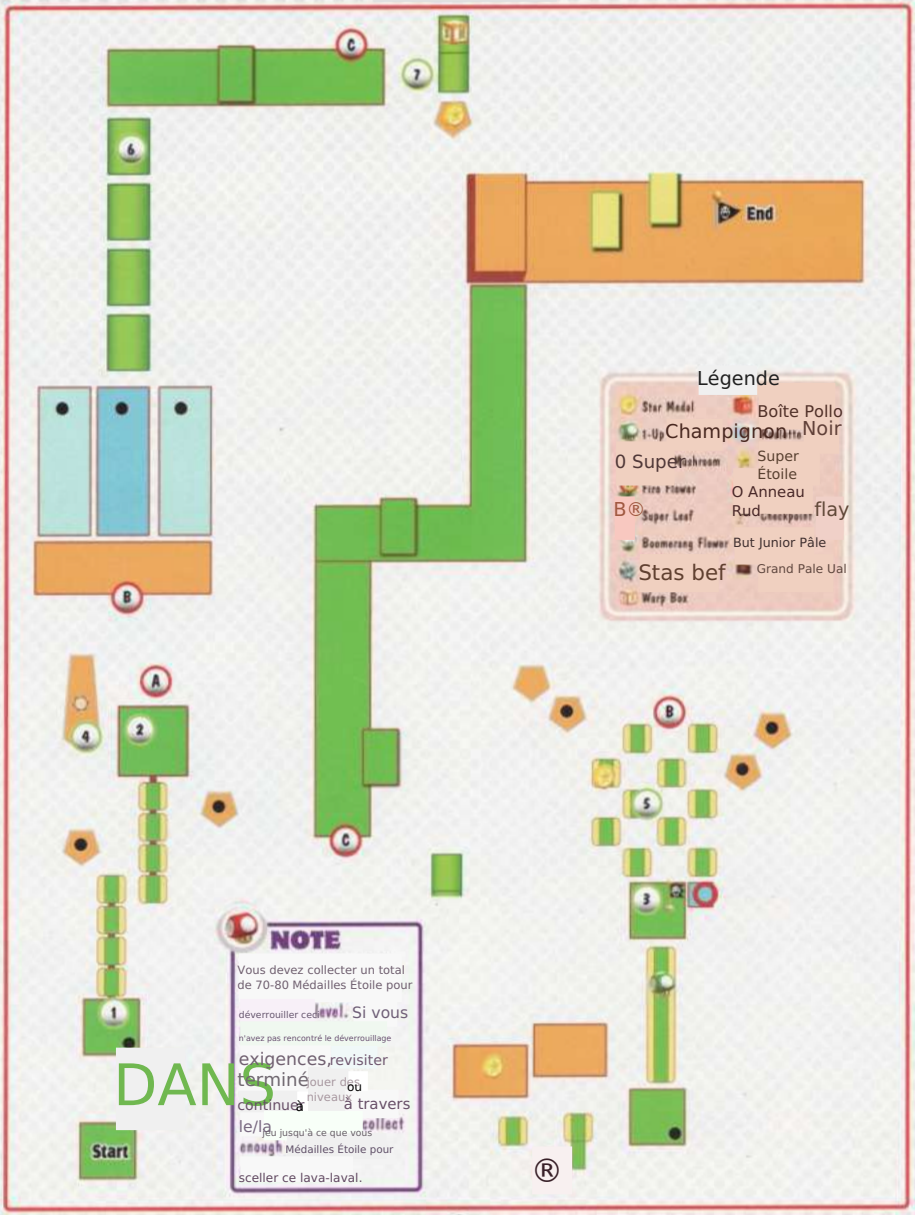
Le poteau passe près d'un groupe de moteurs à réaction, assurez-vous que le chemin est observer d of you. pour éviter les flammes, vous devez ajuster position pour [ou les petites fentes d'écartement]

between les moteurs.

Star Medal

Pendant que vous êtes poursuive le prochain poteau en mouvement, cherchez la médaille d'étoile au point 6. Dirigez-vous pour l'attraper, puis déviez de retour vers le chemin principal et attraper pour atteindre le poteau.

Avant de sauter vers le Poteau d'Objectif, cherchez dans les buissons au point 7 pour trouver un Coffre à pièces. Attendez que le Coffre à pièces s'éloigne du bord du plateau, puis essayez de récupérer votre vie supplémentaire.


C
7
6
End
B
Légende
Star Medal
Boîte Pollo
1-Up
Champignon
Noir
0 Super
Super
Étoile
Fire Flower
O Anneau
B ®
Super Leaf
Rud
flay
Boomerang Flower
But Junior Pâle
Stas bef
Grand Pale Ual
Warp Box
A
4
2
B
5
C
3
1
NOTE
Vous devez collecter un total de 70-80 Médailles Étoile pour déverrouiller ces
Si vous n'avez pas rencontré le déverrouillage exigences, revisiter terminé
où continuez
à travers le/la
jeu jusqu'à ce que vous
Médailles Étoile pour sceller ce lava-laval.
DANS
Start
®

World 8-3

Ce niveau contient une grande variété de plates-formes vertes et jaunes. Certaines de ces plates-formes tournent continuellement, d'autres tournent à à intervalles réguliers, et certains pivoter d'avant en arrière pour créer plusieurs chemins. En traversant le niveau, vous devez vous adapter à la taille, à la forme et au mouvement de chaque plate-forme. Ce niveau est rempli de Rocheuses à Clous, alors programmez vos sauts pour éviter leurs attaques.

Il y a une Roue de Tête sur le petit vaisseau flottant à la peinture 2. Si vous apporté un costume Tanooki dans le niveau, vous pouvez utiliser la roue tout de suite. Sinon, vous devez revenir dans cette zone après avoir collecté une Super Leaf. Utilisez les plates-formes tournantes à proximité pour continuer à travers le niveau. Sautez sur la première plate-forme, et marchez along au sommet de celle-ci comme elle tourne. Quand la platform's section plus large commence à s'incliner vers le haut, elle agit comme une rampe temporaire. Sautez de la rampe pour atteindre la prochaine plate-forme, puis répétez le processus pour atterrir près d'une Rocheuse à Clous.

Red Ring

Avant de passer à travers l'Anneau Rouge au point 3, montez sur la plate-forme tournante à gauche. Sautez pour collecter une Super Star depuis le Bloc Invisible au-dessus Hurry au-dessus le Rouge Anneau, puis collecter le Pièces de tournant plateformes. Pendant le Super Étoile est actif, il protège vous des le nearby Rocheuses. Rassemblez le Rouge Pièces avant ils disparaître gagner un Super Feuille,

Star Medal

Une fois que vous avez un Super Leaf, revenez à la Roue de Tête près du début du niveau. Utilisez la roue pour soulever le vaisseau jusqu'à le rebord, puis jump par-dessus le collecter la Médaille des Étoiles. Sautez sur le chemin principal et revenez au plates-formes tournantes près Drapeau de point de contrôle.

Star Medal

Sautez le long des plates-formes tournantes pour collecter la Médaille des Étoiles au point 5. Avant de continuer, allez par là et affronter le voisin Rocheuse à Clous. Sautez vers la suivante plate-forme et fracassez le Tablard de champignon 1-Up pour révéler un vrai champignon 1-Up.

La longue plate-forme au point 6 balaye le long de un arc de 90 degrés. Attendez que la plate-forme se couche à plat, puis sautez et cours vers la droite. Essayez d'atteindre la fin de la plate-forme avant qu'elle ne se relève. Si vous risquez de tomber, cherchez le rebord étroit près du milieu de la plate-forme.

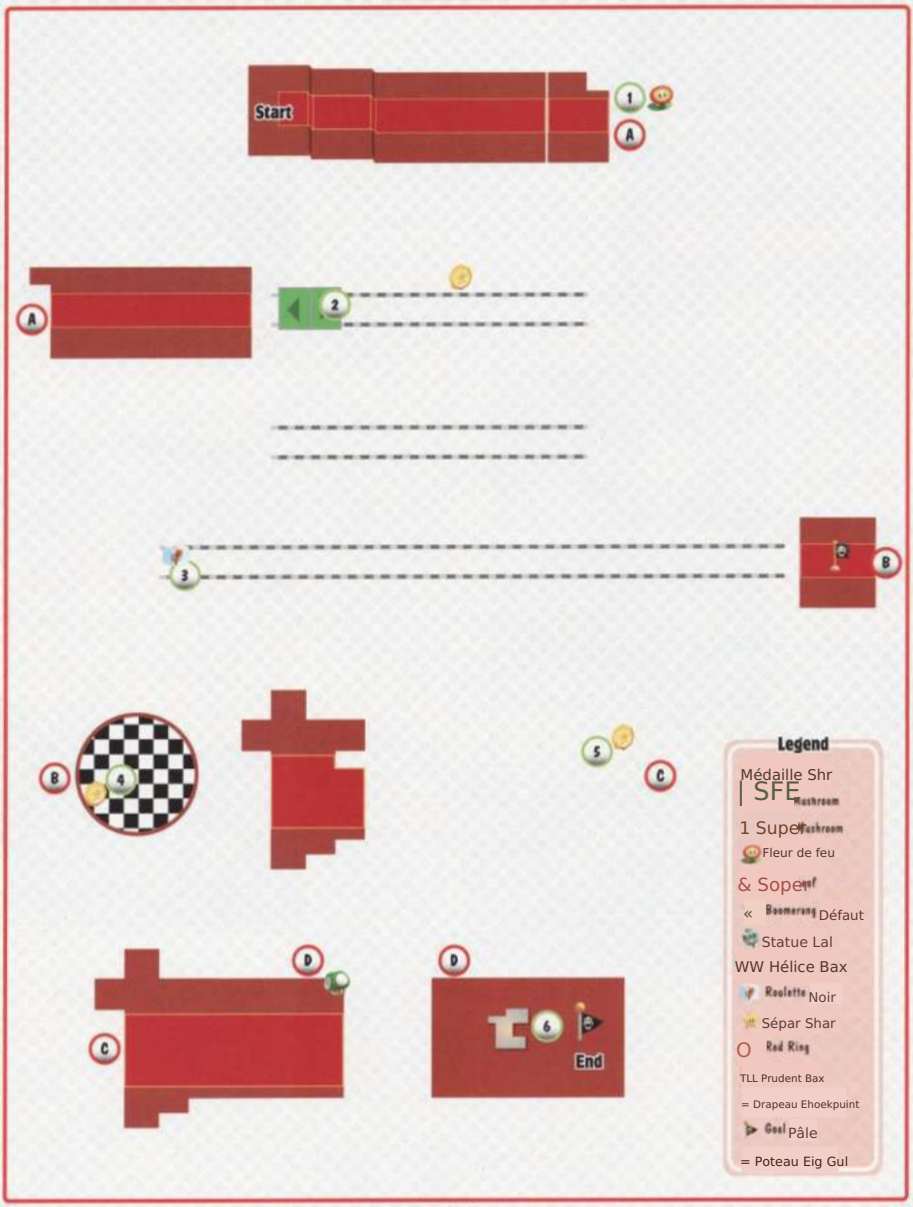
Star Medal

Pour trouver l'Étoile Médaille au Point 7, se tenir le bord de la pendant plateforme longtemps. Sauter sur plat. Sauter vers attrapez l'Étoile Médaille, puis attendez la plateforme vertical position. Quand la plateforme se déplace en arrière, sauter et montez vers la suivante zone.

World 8-3

primagames.com

World 8-4



Legend

Médaille Shr

| SFE Mushroom

1 Super Mushroom

Fleur de feu

& Sope

« Boomerang Défaut

Statue Lal

WW Hélice Bax

Roulette Noir

Sépar Shar

O Red Ring

TLL Prudent Bax

= Drapeau Ehoekpuint

Goal Pâle

= Poteau Eig Gul

Frappez le bloc ? au point 1 pour obtenir une Fleur de Feu. Pendant que la plateforme avance dans la zone, utilisez quelques boules de feu pour ralentir les

Boos qui s'approchent trop près. Ce bonus vous permet aussi d'allumer la torche dans la zone suivante, alors essayez de le garder !

Star Medal

Utilisez le commutateur-plateforme au point 2 pour poursuivre la Médaille Étoile le long des rails. Lorsque la Médaille Étoile s'arrête, gardez la plateforme en dessous et attendez que les barrières de pierre apparaissent à l'arrière-plan. Faites un saut mural jusqu'à la Médaille Étoile, puis attendez que

que les barrières se retirent des rails.

Utilisez la plateforme pour atteindre le Bloc Roulette au point 3. Avant de récupérer votre bonus, faites face au Boo proche pour l'empêcher d'avancer vers vous.

Star Medal

Lorsque vous atteignez la plateforme tournante au point 4, marchez sur son bord pour récupérer la deuxième Médaille Étoile. Avant de continuer, fouillez le bloc 2 au centre de la plateforme pour obtenir une Super Étoile. Lorsque les Boos apparaissent, courez vers la gauche

et éliminez le premier ennemi pour obtenir une Super Feuille. Éliminez les Boos restants avant que la Super Étoile ne disparaisse pour gagner une vie supplémentaire.

Star Medal

Évitez les Boos ¢ et

Peepa pendant que vous avancez sur la plateforme mobile jusqu'au point 5. Lorsque vous approchez de la Médaille Étoile, un Grand Boo

apparaît à droite. Courez pour attraper la Médaille Étoile, puis foncez vers le bord opposé de la plateforme. Le Grand Boo commence à vous poursuivre dès que vous lui tournez le dos, alors retournez-vous pour lui faire face pendant que la plateforme continue sa route.

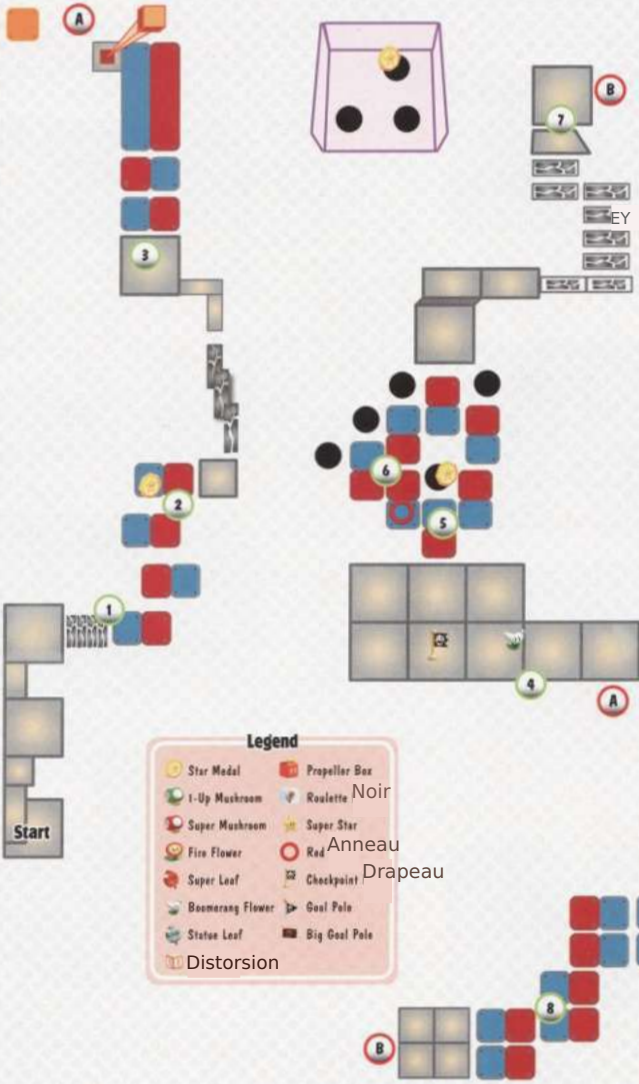
Lorsque vous atteignez la fin du niveau, sautez sur la plateforme et montez vers le sommet du

Poteau d'Arrivée. Lorsque le

la plateforme se met en place, faites un saut en courant depuis son bord.

primagames.com

World 8-5


A
B
1
2
3
4
5
6
7
8
9
Start
End
EY
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette
Super Star
Red
Checkpoint
Goal Pole
Big Goal Pole
Noir
Anneau
Drapeau
Distorsion

Ce niveau contient plusieurs panneaux rouges-bleus, 50 Vous devez planifier vos sauts en conséquence. Les plateformes qui s'effondrent au point 1 ne vous donnent pas grand-chose temps de réaction—assurez-vous que le côté bleu du Panneau Rouge-Bleu est visible au moment où vous l'atteignez.

Star Medal

La Médaille Étoile 2 est at Po

située sur le côté bleu d'un panneau basculant. Pour la récupérer, vous devez sauter sur la plateforme alors que son panneau rouge est affiché. Lorsque vous sautez vers l'écart, le panneau bleu se lève pour présenter la Médaille Étoile et un endroit d'atterrissage sûr.

Avant le que vous traversez basculement plates-formes au point 3, surveillez les Bullet Bills qui avancent vers vous. Quand le premier Bullet Bill à queue apparaît, défaites-le pour obtenir une Super Feuille,

L'un des blocs au point 4 contient une Fleur Boomerang. Cet amélioration est particulièrement utile pour gérer les troublesome Clés Rocky, alors assurez-vous de la saisir sur le chemin du Drapeau de Point de contrôle

Star Medal

La deuxième

Médaille Étoile est situé près de le Rouge à Point 5. Il y a une clé un à molette Rocky justesous le Étoile Médaille, donc faites attention lorsque vous tentez à collecter. Utilisez un bien ciblé boomerang à écraser à travers entrantes clés à molette défaite cet ennemi à partir de distance. Si vous avez perdu votre power-up, calibre votre sauts pour esquiver le Rocky attaques, puis sautez sur sa tête pour collecter le Médaille des étoiles de la clé à molette.

Red Ring

Après vous être déjoué à travers l'Anneau Rouge, sautez le long des plateformes pour collecter les Pièces Rouges. Le rocky proche

Les clés peuvent rendre votre tâche assez difficile, donc le temps à chacun de vos sauts pour esquiver leurs attaques. Collectez toutes les Pièces Rouges avant qu'elles ne disparaissent pour gagner une Super Feuille.

Star Medal

La dernière Étoile du niveau

La Médaille est à l'intérieur de la Boîte Mystère au point 7. Débarrassez-vous des Clés Rocky à l'intérieur de la Boîte Mystère, puis faites un saut contre le mur jusqu'à la Médaille Étoile avant que le temps ne s'écoule.

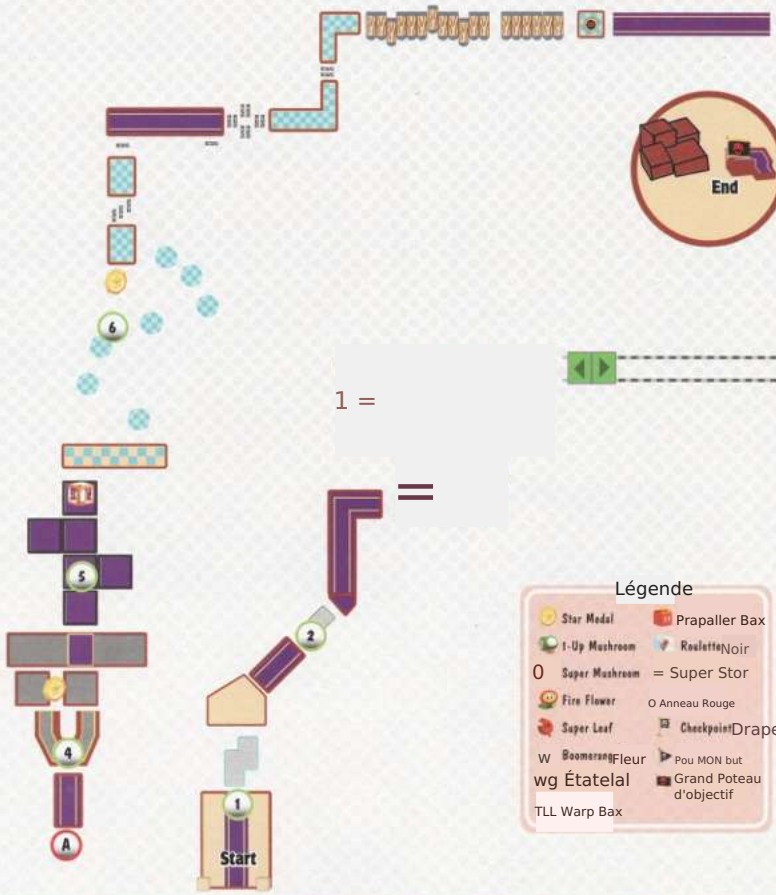
Les Banzai Bills autour du point B se déplacent au-dessus des moitiés rouges des plateformes basculantes. Temps à vos sauts évitent ceux-ci énnemis massifs comme vous faire votre chemin à travers la zone.

Lorsque vous progressez le long des plateformes basculantes au point 9, synchronisez vos sauts pour éviter les attaque à partir de le Rocky sur le clé à molette le fin de le et chemin Lorsque tu es proche assez, sauter sur le ennemi fais une course sauter à la sommet de But Pôle

primagames.com

Guide Jeu officiel PRIMA

Monde 8— Bowser: Part 1



Légende

Star Medal
Prapaller Bax
1-Up Mushroom
Roulette Noir
0 Super Mushroom = Super Stor
Fire Flower
O Anneau Rouge
Super Leaf
Checkpoint Drapeau
W Boomerang Fleur
Pou MON but
wg Étatelal
Grand Poteau d'objectif
TLL Warp Bax

PHOM

B-Bowser: Part 1

NOTE

Vous devez collecter un total de 80-90 Médailles d'Étoile pour unlockceci niveau. Si vous avez pas rempli les conditions de déverrouillage, revoyez niveaux terminés pour collecter des Médailles d'Étoile suffisantes.

Lorsque le niveau commence, courez vers les deux Magikoopas à la fin du chemin. Si vous bougez vite, vous pouvez vaincre les deux adversaires avant qu'ils vous avez une chance d'attaquer. Lorsque vous sautez sur le P Switch, une grande plate-forme émerge du lava,

Avant de toucher le bloc ? à partir du point 2, attendez que le Magmaargh émerge de la lave. Après qu'il ait traversé la plateforme, récupérez les pièces du bloc 7? avant l'apparition du prochain Magmaargh. Il y a une Lava Bubble près du bord de la plateforme, alors assurez-vous de l'éviter lorsque vous sautez vers le trottoir.

StarMédaille

Sur votre chemin vers face Bowser, sautez et lancez un boomerang à travers la Star Médaille au point 6.

Boss Battle: Bowser

boule de feu de Bowser et queue attaques sont similaires ceux utilisé par imposteurs face à dans autre châteaux. son l'attaque par saut est bien plus dangereux, Chaque fois que Bowser atterrit, il envoie une onde de choc dans la zone. Pour éviter de subir des dégâts, vous devez sauter par-dessus chaque onde de choc qui se déplace vers vous.

Au moment où vous esquivez Bowser's des attaques, cherchez des occasions de le contourner. Lorsque Bowser saute jusqu'au bord du chemin, sautez par-dessus l'onde de choc Gardez Bowser à l'œil vague et passez par l'ouverture. à chaque fois tu passes lui, s'il se prépare à un coup de queue, soyez prêt à sauter par-dessus l'attaque entrante. Continuez à courir jusqu'à ce que Bowser saute derrière vous, puis sautez par-dessus l'onde de choc et cherchez votre prochaine opportunité.

Attention aux bulles de lave près de la fin du pont. Pour traverser en sécurité les deux derniers goulets, vous devez synchroniser vos sauts à évitent ces obstacles gênants | en plus d'esquiver Bowse attaques Quand tu / vous voir un ouverture tête poule interrupte la lava le fin de le pont. Esquive passé seconde de Bulles, puis saut sur l' changer à fin le rencontre.

StarMédaille

Quand vous atteindre Point 3, waltz pour le/la géysers à mourir vers le bas, puis saut sur à le poteau. Déplacez-vous pour vous diriger vers l'avant de la pôle avant que les geysers ne repartent, puis dévalez pour récupérer la Star Medal près de la lave. Il y a un Magikoopa qui attend sur le rebord au-dessus de vous, alors préparez-vous à vous défendre en grimpant le long du poteau.

Star Medal

Il y a trois Des Boomerangs Bros vous attendent au point 4. Leurs attaques combinées peuvent être difficiles à esquiver, alors bougez vite pour affaiblir leurs rangs. Accélérez vers le Boomerang Bro à droite. Après avoir esquivé sa première attaque, sautez sur sa tête pour le vaincre.

le moment venu, le Boomerang Bro à gauche saute vers vous. Attendez qu'il fasse se, puis sautez en sa tête avant qu'il n'attaque. Après vous égaliser les chances, vaincre le dernier Boomerang Bro pour révéler un Boomerang Fleur. Collectez le power-up, puis utilisez un boomerang pour collectez la Médaille des étoiles voisine.

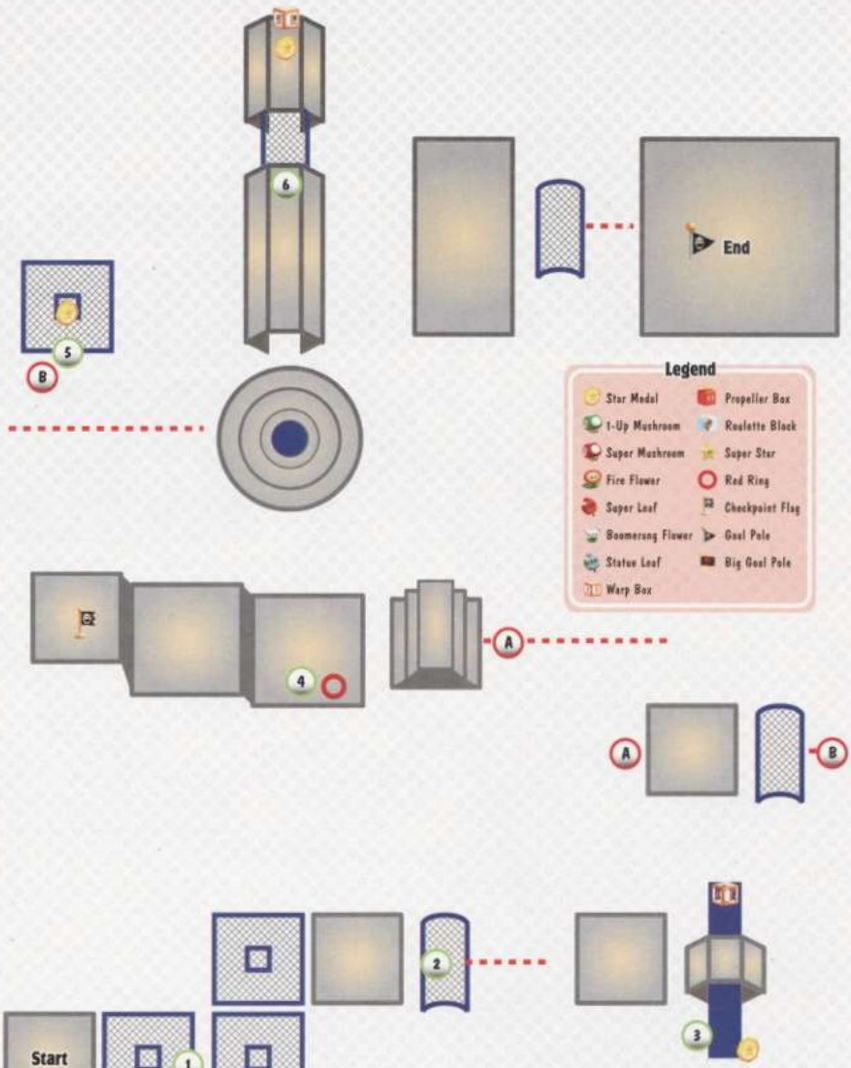
Le Magikoopas à peut être vrais gêne, donc prendre à l'extérieur contre tôt ils apparaître. lancer un boomerang le ennemi le droit, puis sur l'ennemi restant avant qu'il n'ait une chance

Sauter sur attaquer,

primagames.com

Guide officiel Jeu PRIMA

World 8-6


End
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Warp Box
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole
Start
1
2
3
4
5
6
A
B

Lorsque vous vous tenez sur les plates-formes en forme de cage au point 1, elles sombrent dans la lave. Traversez chaque plate-forme avant qu'elle ne s'enfonce trop bas, ou sautez sur place pour la laisser qui se relève. Vous en trouverez plusieurs de ces plates-formes en cage sur votre chemin à travers le niveau, Certaines contiennent des objets précieux, mais beaucoup sont placées au-dessus de geysers dangereux. Assurez-vous de vérifier les objets et les dangers each time you encounter one of these platforms.

Lorsque vous atteignez la cage cylindrique au point 2, sautez dessus et avancez jusqu'à ce qu'elle commence à rouler. À mesure que la cage prend de la vitesse, marchez dans la direction opposée pour maintenir pour éviter de tomber. La cage réagit à votre poids, donc votre position affecte la vitesse et la direction de la rotation.

Star Medal

Comme la cage cylindrique

cage, la plate-forme au point 3 réagit à votre poids. À mesure que la plate-forme roule, elle se déplace le long d'une longueur d'un géant boulon. Faites tourner la plate-forme dans le sens antihoraire et esquivez les attaques du Magikoopa voisin jusqu'à atteindre l'extrémité du boulon, sautillez et saisissez la Médaille des Étoiles, puis faites tourner la plate-forme dans l'autre sens pour atteindre la Warp Box.

Red Ring

Quand vous atteignez le Point 4, tirez le Wallop vers le bas de l'écran, puis sautez à travers l'Anneau Rouge.

Comme le Wallop claquements bas suivent le Rouge Pièces à le/la suivant plateforme. Comme vous bouge le/la à travers plate-forme, commence. reste le/la bordure le/la plate-forme beaucoup vitesse possible. Collecte le/la restant Rouge Gains avant ils disparaît un Super Feuille.

Star Medal

la deuxième du niveau est

Médaille des Étoiles située à l'intérieur de la plate-forme au point 5. Arrêtez le cylindre cage de la prochaine plate-forme, vers le then attendre que le geysers sous la Médaille des Étoiles se calme. Sautez au centre de la plate-forme pour la pousser vers le bas à travers la Médaille des Étoiles, puis revenez vers la cage cylindrique.

Star Medal

La dernière Étoile

Médaille sur la grande plate-forme tournante au point 6. La plate-forme réagit à votre poids, elle ne tourne que si vous vous écartez du centre du chemin. À chaque fois que vous atteignez une gourde, faites tourner soigneusement la plate-forme pour déplacer une passerelle dans

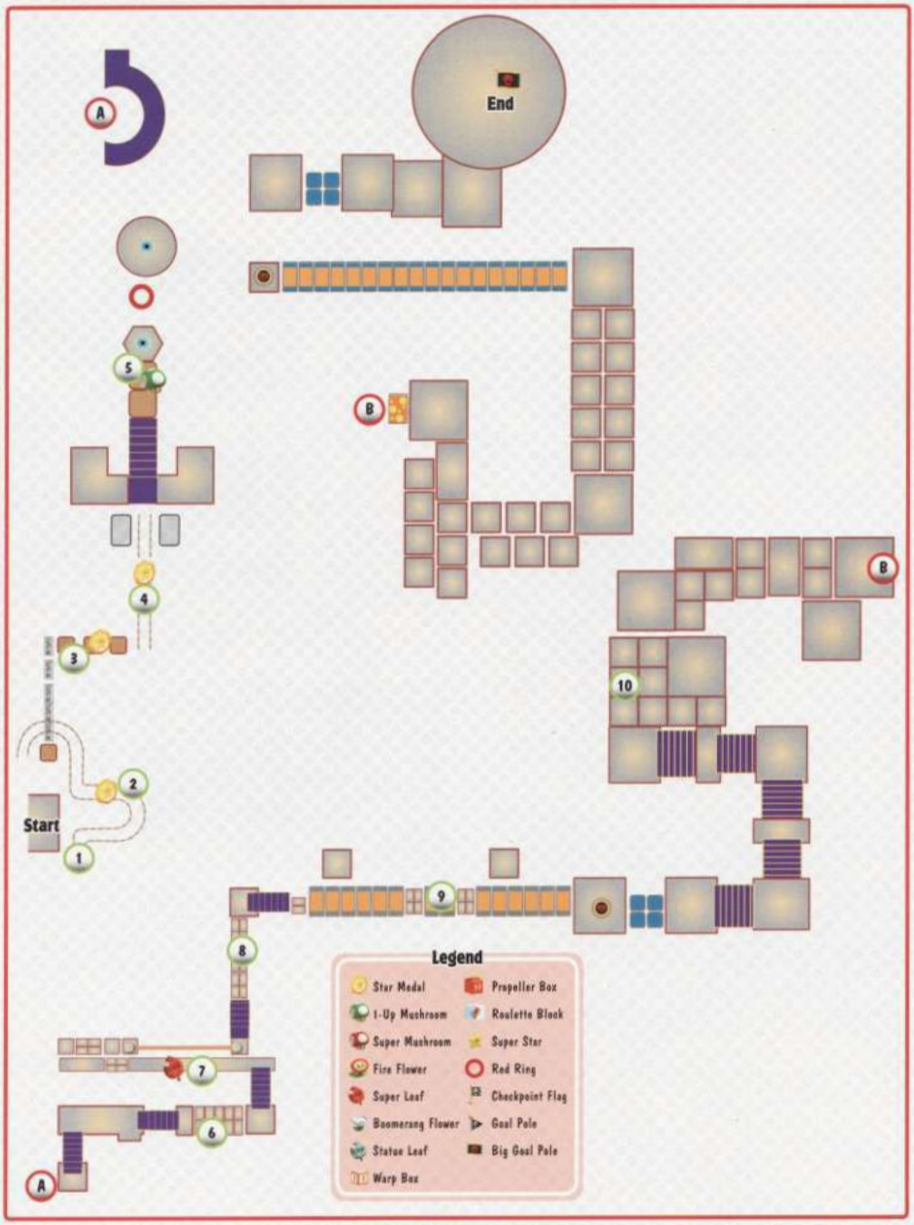
la position supérieure. Le chemin vous emmène à travers des geysers et des Magikoopas, restez agile, Lorsque vous atteignez la fin du chemin, faites tourner soigneusement la plate-forme pour vous amener la Médaille des Étoiles. Lorsque vous êtes prêt à continuer, faites tourner la plate-forme jusqu'à ce que vous tombiez par l'ouverture pour trouver une Warp Box.

CAUTION

Make sure you collect the Star Medal before you drop through the gap. Once you drop down, there's no way back up!

primagames.com
Guide officiel Jeu
PRIMA

World 8—Bowser: Part 2



NOTE

Vous devez collecter un total de 100 Médailles Stellaire pour unlock ce niveau. Si vous n'avez pas rempli les conditions de déverrouillage, revisitez les niveaux terminés pour collecter suffisamment de Médailles Stellaire.

Lorsque le niveau commence, vous vous retrouvez à bord d'un grand wagon entrant dans le repaire de Bowser. Après que les rails descendent dans la lave, le wagon vous fait traverser une série de boules de feu. Tenez-vous dans le coin du wagon pour éviter la première boule de feu. Après avoir tourné le coin, surveillez le mur arrière pour d'autres arrivant boules de feu, et déplacez-vous autour du wagon pour les esquiver.

Star Medal

À l'approche Point 2, déplacez-vous à l'arrière du wagon. Si vous restez près du bord, le wagon devrait vous conduire en sécurité à travers le les prochains boules de feu. Lorsque vous atteignez la Médaille Stellaire, sautez pour l'attraper, puis évitez les dernières boules de feu.

Médaillestarj

La seconde du niveau La Médaille Stellaire est bien au-dessus des plateformes en bois au Point 3. Il y a un geyser sous chacun de ces plateformes. Sauter sur le plate-formes à la Quand le air, effectuer un rotational arrière au-dessus.

Secos prudence gardant attendre lancements collecter

Étoile Médaille

Star Medal

Après avoir atteint le second wagon, vous devez esquiver une autre série de boules de feu. En avançant le long des rails, surveillez les ombres de boules de feu. Adjust votre position pour éviter chacune des boules de feu qui passent, puis sautez jusqu'à attrapez la Médaille Stellaire au point 4.

Red Ring

Courez vers les Crapauds au point, collectez 2 champignons 1-Up, puis sautez dans le canon voisin. Visez le centre de l'Anneau Rouge, puis expulsez-vous vers la plateforme suivante. Lorsque vous atterrissez, collectez les Red Cains pour obtenir une Super Leaf. Utilisez le deuxième Canon pour vous faire traverser la pile, puis suivez le chemin jusqu'à l'entrée de la tour.

Lorsque vous entrez dans la tour, Bowser apparaît sur une plateforme voisine. Cette rencontre est sensiblement différente de 4 vos batailles précédentes, Plutôt que bloquer votre chemin, Bowser utilise une variété d'attaques à longue portée pour entraver vos progrès. Vous devez esquiver ses attaques en traversant le niveau, mais surveillez le chemin pour des ennemis supplémentaires, des plateformes instables et d'autres dangers courants.

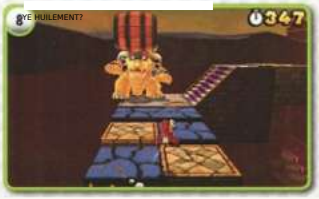
primagames.com

Franchir le bloc ? au point 7 pour collecter une Super Leaf. Le costume Tanooki est

flutter sauter

rend beaucoup plus facile d'éviter les ennemis et de traverser des plateformes instables.

près des colonnes. Restez près des colonnes jusqu'à ce que l'une des attaques de Bowser les détruise, puis sautez sur l'interrupteur et poursuivez le long du chemin.



Lorsque Bowser se déplace vers le point 8, il vous lance une série de grandes barils, Avancez le long des bords du chemin et esquivez autour de chaque baril tandis que il se met à rouler vers vous. Chaque fois que vous posez le pied sur une plateforme bleue, elle se dérobe. Avancez rapidement et évitez de courir au centre du chemin.

À l'approche du point 9, Bowser utilise des tactiques plus familières. Évitez ses boules de feu, ses sauts et ses bourrades de queue jusqu'à ce que vous voyiez une chance de vous faufiler. lui. L'interrupteur à la fin du pont est bloqué par quatre

Lorsque Bowser revient, il reprend ses attaques à distance. Évitez

Bowser's

les boules de feu, et faites attention aux ennemis supplémentaires et aux plateformes instables au fur et à mesure que vous continuez le long du chemin,

Quand vous atteindre au sommet de la tour, Bowser pourchasse vous à travers un pont couvert de blocs.

Continuez à courir et sautez par-dessus n'importe quels Blacks sur votre chemin. Restez devant Bowser jusqu'à ce que vous atteignez la fin du pont. Sautez sur l'interrupteur pour mettre fin à la poursuite, puis suivez le chemin jusqu'au bout du niveau

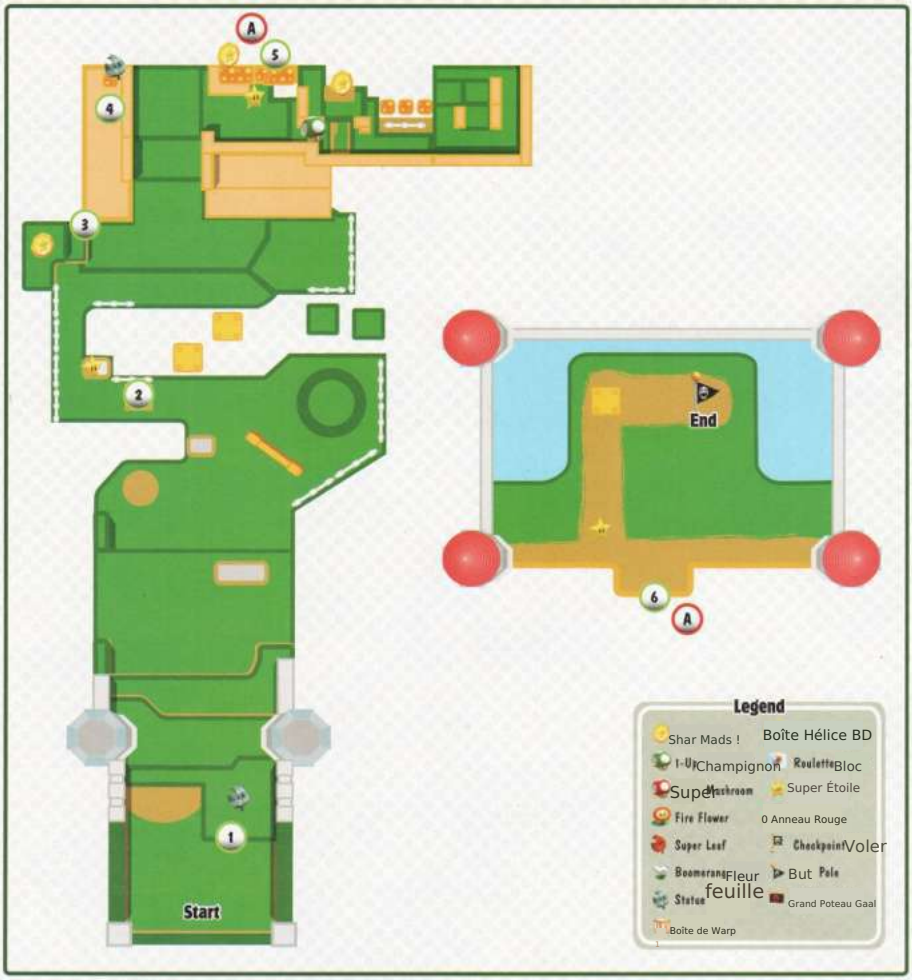
World 8-Bowser: Part 2

Vous avez vaincu Bowser et sauvé la princesse, mais l'aventure ne s'arrête pas là ! Après avoir terminé le jeu principal, vous pouvez jouer une série de Mondes Spéciaux. De nombreux Mondes Spéciaux utilisent de nouveaux ennemis, objets et fonctionnalités pour créer de nouveaux défis sur des cartes familières. En jouant à travers chacun de ces niveaux, gardez les yeux ouverts sur les plateformes déplacées, les power-ups et les Médailles Étoile,

À mesure que vous progressez dans les Mondes Spéciaux, les Médailles Étoile deviennent beaucoup plus importantes. Les conditions de déverrouillage peuvent sauter jusqu'à 40 Médailles Étoile entre les niveaux verrouillés, alors envisagez de faire des Médailles Étoile une priorité. Si vous devez revisiter des niveaux terminés, utilisez les Tuyaux sur l'écran de sélection des niveaux pour naviguer entre les mondes et les Mondes Spéciaux.

Special One

Spécial 1:1)



Saisissez la Feuille de Statue à partir du tronc dans le point 1 pour obtenir une Tenue Tanooki améliorée. Ce niveau est rempli d'ennemis couvert de piques, et la forme statue de Mario vous donne une autre façon de les vaincre,

Montez sur la plateforme en caoutchouc au point 4, puis saute pour trouver une Feuille de Statut cachée dans un Bloc Invisible. Sauter vers l'attraper, et continuez vers la droite pour trouver une Super Étoile. Avant de la ramasser, accroupissez-vous et cherchez le petit passage étroit dans le mur pour trouver un Champignon 1-Up caché.

Le Bloc ? au point 2 contient un Champignon Poison qui vous suivra dans la zone après qu'il apparaisse. Évitez le Bloc ? ou utilisez la Super Étoile voisine pour protégez-vous des effets du champignon poison.

Quand vous êtes prêt, revenez en arrière et prenez la Super Étoile, puis continuez le long du chemin principal,

® 1p

Les champignons toxiques se déplacent le long du ground, ce qui limite leur capacité à vous suivre, Lorsque vous découvrez ene de ces sales articles, main pour un terrain plus élevé ou sauter des rafales fente.

Star Medal

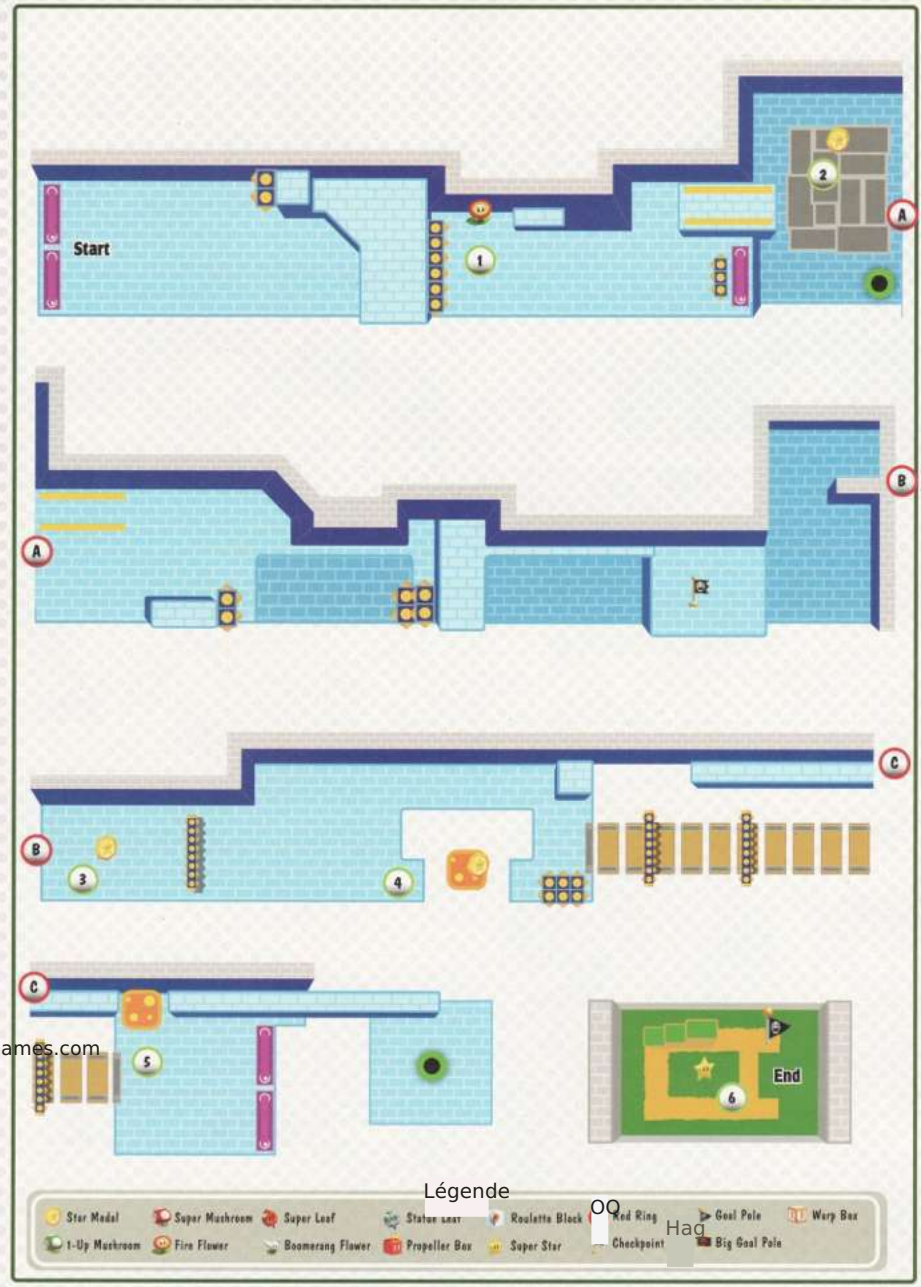
Comme vous suivre le/la caoutchouc plates-formes le/la castie collecter la Médaille le Point 5. Quand vous atteindre le haut de le château ramasser Super Étoile près du rebord et dégagez tous les Prongos voisins.

StariMedail

Le niveau de premier Médaille des Étoiles flotte au-dessus de la plate-forme au point 2. Il existe plusieurs façons de l'atteindre, mais le saut battement d'ailes depuis les marches voisines est le plus facile. Lorsque vous atterrissez, sautez sur le bloc voisin et effectuez un Crouch-Jump à collecter la Médaille d'Étoile,

Star Medal

Avant de sauter pour le Mât d'objectif, cherchez les plates-formes le long de le castle's avant bord, suivez les plates-formes du niveau jusqu'à la dernière Médaille d'Étoile.



primagames.com

© REMARQUE

Ce niveau contient un Clone Cosmique. Ce double implacable imite chacun de vos mouvements en vous suivant à travers la zone.

Lorsque le niveau commence, courez vers les 7? Blocs au Point 1 pour récupérer une Fleur de Feu

Fleur. Si vous

vous bougez rapidement, vous devriez pouvoir attraper le

bonus avant que le Clone Cosmique n'apparaisse. Continuez sur le chemin et utilisez vos boules de feu pour éliminer les Spinys devant vous.

Star Medal

Lorsque you, vous atteignez

les plateformes friables au Point 2, dirigez-vous vers le mur du fond pour récupérer la première Médaille Étoile. Traversez

les plateformes avant qu'elles ne s'effondrent, ou laissez-vous tomber et utilisez le tuyau au sol pour revenir sur le chemin.

Star Medal

Lorsque vous approchez

de la Médaille Étoile au Point 3, faites attention aux pointes qui se balancent dans la zone. Restez devant le

Clone Cosmique, mais assurez-vous d'éviter les pointes lorsque vous sautez pour récupérer la Médaille Étoile.

Star Medal

Après avoir récupéré

la deuxième Médaille Étoile, dirigez-vous vers le bas de l'écran et continuez vers la droite. Sautez sur la plateforme en caoutchouc au Point 4 et rebondissez pour obtenir la dernière Médaille Étoile du niveau. Traversez le pont vers la droite, puis

évitez les pointes jusqu'à atteindre l'autre côté.

sautez sur le coussin en caoutchouc au Point 5, puis

rebondissez jusqu'à

la corniche au-dessus de vous. Suivez le chemin vers la gauche

vers grab a 1-Up Champignon, ou allez vers la droite.

pour trouver le tuyau de sortie,

Utilisez la Super Étoile au Point b pour vous débarrasser du Clone Cosmique. Une fois que vous avez un peu de répit, sautez sur les plateformes mobiles et

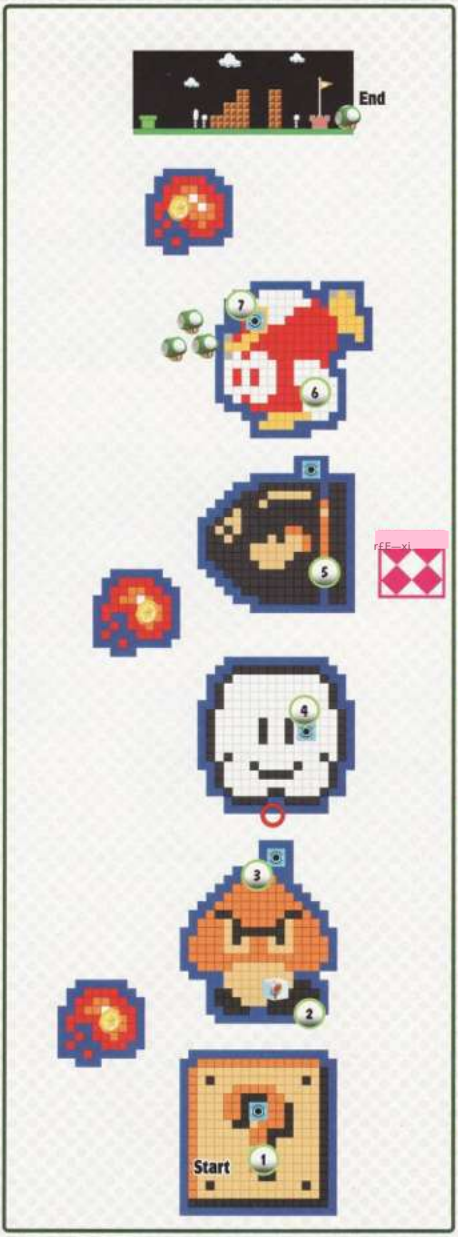
faites un saut en courant jusqu'au sommet du mât d'arrivée.

np

You jump over to the narrow ledge le long du back .
The jump is fairly difficult however #0 {F's généralement plus sûr de
deal with the spikes on the bridge.

Special - nN

Special 1-3



NOTE

Pour traverser ce niveau, vous devez utiliser les Canons disponibles pour tirer vous-même entre les plates-formes. Pour assurer un atterrissage sûr, visez chacun des Canons placés le long du chemin principal.

Star Medal

Les trois de les médailles Étoile de ce niveau sont situées sur de petites plates-formes en forme de boule de feu, situées loin du chemin principal. Lorsque vous entrez dans le premier Canon, cherchez la Médaille Étoile à gauche. Placez le bord inférieur de la réticule juste au-dessus de la Médaille Étoile, puis faites-vous projeter vers la plate-forme. Après avoir collecté la Médaille Étoile, utilisez la Warp Box pour revenir au Canon,

Lorsque vous atteignez la plate-forme en forme de Goomba, collectez un power-up depuis le Bloque Roulette. Les boîtes Baddie offrent un approvisionnement d'ennemis, il est donc préférable de continuer à bouger. Lorsque vous êtes prêt à continuer, dirigez-vous vers le Canon à travers la plate-forme.

Red Ring

Après avoir entré dans le Canon au point 3, faites-vous tirer à travers l'Anneau Rouge près de la plate-forme en forme de nuage. Lorsque vous atterrissez, collectez toutes les Pièces Rouges avant qu'elles ne disparaissent pour gagner un autre power-up.

Guide • primagames.com

Star Medal

Après que vous entrez dans le

Canon au point 4, cherchez la plateforme en forme de boule de feu sur la gauche. Placez la réticule juste au-dessus de la médaille des étoiles pour assurer un atterrissage en douceur. Après avoir collecté la médaille des étoiles, utilisez la Warp Box pour retourner au canon.

Lorsque vous atteignez le point 5, cherchez le seul bloc placé le long du mur arrière. Faire une roulade arrière à travers le bloc, puis suivez le passage pour entrer dans une boîte mystère cachée.

Quand vous atterrir, bougez dans la pièce et cherchez les blocs au-dessus de vous. Vous avez très peu de temps pour collecter leurs contenu, essayez donc de toucher au moins deux blocs frais à chaque saut.

np

Il y a des passages supplémentaires cachés à travers la plateforme. Rechercher entre eux pour en collecter certains extra pièces

Le P Switch au point 6 révèle une traînée de notes de musique. Collectez toutes les notes avant qu'elles ne disparaissent pour gagner une autre Statue Leaf. Avant de continuer, vérifiez la plateforme pour ? Blocs, une horloge verte +, et des P Switchs supplémentaires.

wr - CONSEIL

les gaines des pièces 7 Blocs au fur et à mesure que vous traversez réellement un ? le ce power-up temporaire niveau.

Star Medal

Lorsque vous entrez dans

Canon au point 7, recherchez la plateforme en forme de boule de feu sur la droite. Placez le bord inférieur de la réticule le long du bord avant de la plateforme. Après avoir collecté la médaille des étoiles, utilisez la Warp Box et revenez au canon.

ay

Special 1—Toad House

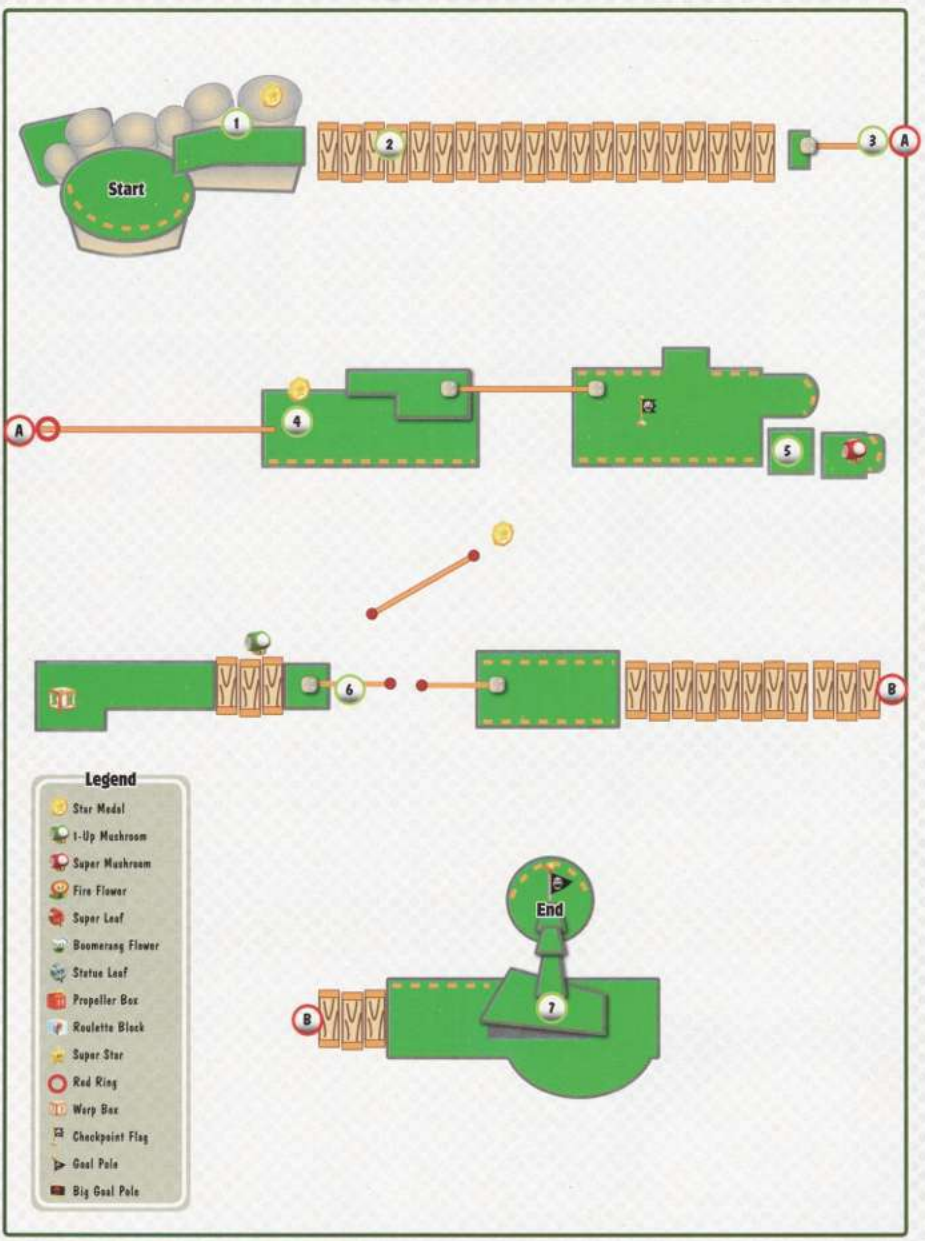
Après vous terminez Spécial 1-3, une Maison Toad apparaît à l'écran de sélection du niveau. Quand vous trouvez-vous dans le besoin d'un power-up, ouvrez la Gift Box à l'intérieur

la maison pour collecter une Super Leaf. Souvenez-vous que vous ne pouvez obtenir le power-up d'une Toad House qu'une seule fois, alors assurez-vous de le garder pour lorsque vous en avez besoin.

np

Il y a quatre champignons 1-Up près de la fin du niveau. Utilisez le dernier canon pour vous faire passer par l'un des trois champignons 1-Up sur le chemin de la perche d'arrivée. Lorsque vous atterrissez, dirigez-vous vers le château et postez simplement la perche d'arrivée pour récolter un autre champignon 1-Up.

Special 1-4


Start
1
2
3
A
A
4
5
6
B
B
End
7
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Warp Box
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole

ERLE]

Le niveau de's

La « première médaille d'étoile est située sur les formations rocheuses à Paint 1. Sautez sur la petite formation à gauche, puis

dos tournant jusqu'à la médaille d'étoile.

En avançant dans le chemin ne; boomerangs. pour les entrées Le chemin étroit ne vous laisse pas beaucoup d'espace pour esquiver. Lorsque vous repérez

un Boomerang Bro, restez hors de portée et attendez l'attaque. Lorsque le deuxième boomerang change de direction, suivez-le jusqu'à votre attaquant.

Courez à travers le Fluff près du drapeau de point de contrôle

pour révéler un Super Champignon, puis utilisez le Warp Box pour traverser l'écart. Le bloc le plus à gauche ?

à travers le contains champignon, il vaut donc mieux éviter. Recherchez le restant Blocs, puis vérifiez derrière la cascade pour récupérer un champignon 1-Up,

Star Medal

Lorsque vou reach

Point 6, cherchez la corde tendue située haut au-dessus du chemin principal. Sauter sur la corde et suivez-la jusqu'à la dernière médaille d'étoile du niveau,

Red Ring

Pass through the Red Ring at Point 3, then bounce along the tightrope to collect the Red Coins. You must move quickly, so time each bounce to avoid the Paragoombas ahead of you. Collect all of the Red Coins before they vanish to earn a power-up.

Star Medal

En vous atteignez le point 4, sautez sur le Boomerang Bro pour collecter une Fleur Boomerang. La deuxième étoile

la médaille flotte bien au-dessus de la plateforme. Utilisez l'ombre de la médaille d'étoile pour déterminer son emplacement, puis effectuez un saut mural pour la récupérer.

En approchant Paint 7, un Boomerang Bro tombe sur votre chemin. Attendez près du rebord pour laisser passer la première attaque

vous puis par-dessus, déplacez-vous rapidement

pour vaincre votre adversaire. Lorsque le chemin est dégagé, sautez en courant jusqu'au sommet du poteau de but.

Special 1—Castle

a)

NOTE

Vous devez collecter un total de 110 Star Medals pour débloquer ce level.

Si vous n'avez pas rempli les conditions de déverrouillage, revisitez les niveaux terminés

niveaux pour collecter suffisamment d'étoiles,

NOTE

Vous commencez cette avec peu de temps à l'horloge. Pour prolonger limite de temps, vous collectez les horloges situées partout devez le niveau,

CAUTION

There's a boss battle toward the end of the level, so you'll want to make sure you have enough time to complete it. Consider ignoring enemies and coins to shave valuable seconds off of your trip through the castle.

Star Medal

Sautez sur le

Le bloc 7 au point 2 pour collecter la première médaille d'étoile. Avant de continuer, frappez le bloc 7 pour obtenir une Feuille de statue.

Lorsque le niveau commence, vous avez seulement 30 secondes au quai. Descendez et prenez l'horloge bleue au point 1 pour ajouter 10 secondes à la limite de temps. Il n'y a pas beaucoup d'horloges le long du chemin principal, il est donc essentiel de continuer à bouger. En traversant les engrenages, cherchez une autre horloge bleue près des boules de feu tournantes.

Ne laissez pas les Hammer Bros au point 3 vous ralentir. Il leur faut un instant pour vous repérer, alors faites simplement un dash droit entre eux. Sautez par-dessus leur première attaque et

continuez le long du chemin.

Star Medal

Évitez le Prongo et al. 4 3

Point 4 et ee le + bleu Horloge

au coin de la plateforme. Sautez droit vers le haut pour révéler une Super Étoile

caché dans un Invisible la Médaille Étoile.

Bloc puis sautez et collectez .

np

Essayez d'atteindre les Thwomps Super L'Étoile porte au Point § talons de fl

Star Medal

There's

un + bleu Horloge derrière chacun des Thwomps au Point 5, assurez-vous donc de les attraper tous les deux. Après vous être glissé derrière le deuxième Thwomp, faites un wall-jump jusqu'à la Médaille Étoile

au-dessus tor.

Continue à grimpée murale jusqu'à atteindre le rebord. Ramassez

le bleu + Horloge près des jumelles, puis courez vers la gauche pour en récupérer un autre. Revenez sur le chemin principal et continuez le niveau.

Boss Battle: Dry Bowser

La rencontre avec Dry Bowser est presque identique à une bataille de boss antérieure, vous ne devriez pas avoir beaucoup de difficultés à le vaincre. Esquivez ses

boules de feu à mesure que vous vous rapprochez, puis cherchez une opportunité de lui glisser devant.

Selon le nombre de Horloges + que vous avez réussi à collecter, vous pouvez

avoir besoin de choisir

accélérer un peu. Après vous être écarté de Dry

un saut massif vers get de retour devant vous. Si Bowser, vous pour prendr pouvez il se permet d'utiliser

quelques dégâts, envisagez de courir tout droit son emplacement d'atterrissage. L'impact coûtera votre power-up actif, mais vous gagnerez un temps précieux. Lorsque vous atteignez la fin du pont, collectionnez l'Horloge + verte et appuyez sur l'interrupteur. Avec 100 secondes supplémentaires sur l'horloge, vous devriez avoir amplement le temps d'atteindre la fin du niveau,

c'est l'heure de Lud

Après avoir terminé Special 1—Castle, Luigi est déverrouillé en tant que personnage jouable ! Pour passer de Mario à Luigi, touchez l'icône dans le coin inférieur droit de l'écran tactile pendant la sélection de niveau. Tous les power-ups que vous avez seront transférés au nouveau personnage, donc vous

peut changez aussi souvent comme !

au fur et à me que vous

Luigi a toute de Mario moves, mais il est capable sauter bien plus haut, Malheureusement, ses longues jambes le rendent moins agile au sol.

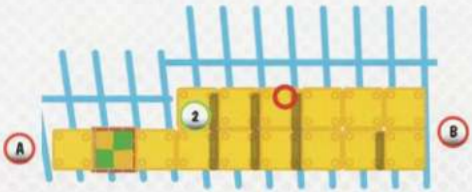
Luigi glisse plus loin Sh son beother Sudden would, arrête de faire la cause que cela

un peu plus difficile à naviguer sur les petites plates-formes.

À chaque fois que vous terminez un niveau, le jeu enregistre quel personnage a été utilisé. Pour déverrouiller le défi final du jeu, vous devez terminer chaque niveau avec Mario et Luigi et atteindre le sommet de chaque Pôle d'Objectif au moins une fois.

Special Two

Special 2-1



Star Medal

Lorsque vous atteignez le

Blocs de notes au pinceau 1, rebondissez vers le haut pour saisir la première médaille d'étoile du niveau.

Star Medal

Le deuxième

La médaille d'étoile flotte près du mur arrière au point 4, assurez-vous d'être en position pour l'attraper. Alors que vous sautez

le long de la plate-forme mobile, cherchez l'ombre de la médaille d'étoile pour localiser son emplacement.

Red Ring

Sortez le

Plante Piranha et Plante Piranha en feu au pinceau 2, puis restez près du mur arrière en continuant vers la droite. Après être passé à travers l'Anneau Rouge, collectez les pièces rouges sur les plates-formes devant vous. Restez à l'écart des Plantes Piranha et collectez toutes les

Je

les pièces rouges pour gagner une Fleurs d'incendie.

Star Medal

Lorsque vous atteignez le (5

à la fin du niveau, utilisez les plates-formes mobiles pour atteindre la dernière médaille d'étoile du niveau. À mesure que les plates-formes atteignent

le sommet de leur trajet, faites un grand saut vers le bâtiment à l'arrière-plan. Après avoir collecté la médaille d'étoile, revenez sur les plates-formes et sautez en avant vers le drapeau d'arrivée.

Frapprez le bloc ? au point 3 pour en collecter une autre Fleur de feu, puis utilisez les blocs-notes pour rebondir vers la plate-forme suivante.

Special 2-2

Legend

- Star Medal
- 1-Up Mushroom
- Super Mushroom
- Fire Flower
- Super Leaf
- Boomerang Flower
- Statue Leaf
- Propeller Box
- Roulette Block
- Super Star
- Red Ring
- Warp Box
- Checkpoint Flag
- Goal Pole
- Big Goal Pole

REMARQUE

Vous commencez ce niveau avec la limite de temps, vous devez le niveau.

Varier peu de temps sur l'horloge. Pour collecter les + Horloges situées partout

Les zones sous-marines de ce niveau le rendent particulièrement difficile à garder une longueur d'avance sur l'horloge. Nager est beaucoup plus lent que courir sur sol sec, et les Bloopers imprévisibles peuvent vous écarter du chemin. Vous trouverez plusieurs Horloges bleues dans chaque zone, et vous devrez en collecter presque toutes pour atteindre la fin du niveau.

Star Medal

Collect the Star Medal at Point 2, then slip under the nearby Blooper to collect the + Clock below the coin ring.

Star Medal

Touch down on the rubber pad at Point 3 to launch yourself through the Star Medal above you. Wait for the nearby Spike Eel to pull back into its den, then drop down through the opening in the tunnel floor. Ground-pound the Blooper and collect the two blue + Clocks.

7p

IL vous avez Porte-feuille Statue, pratique, utiliser pédale au sol pour nettoyer su l'Épingle un avant que vous ne nagiez vers les + Horloges cachées. Cela c'est beaucoup plus rapide que d'attendre que l'anguille Spike sorte de sa tanière.

Lorsque vous atteignez le point 4, posez-vous sur le coussin en caoutchouc pour rebondir à travers les anneaux de pièces et revenir à la surface.

Star Medal

After you hop out of the water, run to the left and wall-jump up to the level's last Star Medal. If you have enough time, stand on the Pipe and jump straight up to reveal an Invisible Block containing five coins. When you're ready to leave, enter the Pipe to travel to the Goal Pole.

nous

Légende

Sea Médaille
1-Up champignon
Super Mushroom
Fleur de nageoires
B Sor battement
& Boomerang Flowser
Statue Leal
Boîte Propaller
Roulette Noir
Super Étoile i
0 Anneau radial
Warp Bax
RB Checkpoint Drapeau
Baal Pele
Grand Poly But

sur

£

Special 2-3

En glissant à travers le/la Fuzzies près du début du niveau, restez vigilant pour la Statue Feuille au point 1, Le power-up se déplace à l'extérieur et à l'intérieur de portée, 50 vous avez peut-être à retarder votre approche pour le collecter.

Il y a un vide dans les rails au point 2. En commençant à tomber, faites un saut en courant vers le prochain pupitre. En continuant le long des rails, vous rencontrerez several chutes dangereuses. Dépenselon la situation, vous peut avoir besoin d'inverser la direction ou de sauter vers la sécurité.

Conseil

Après avoir collecté le Pain de Statue, vous pouvez utiliser la statue de Marie forme pour traverser droit la plupart enemies et obstacles!

&

Star Medal

Vainquez le deuxième Blokkablok au point 3 pour collecter une autre Feuille de Statue, puis continue le long du les rails. Alors vous approchez la médaille étoiles, sautez par-dessus les pointes et collectez-la. Si vous avez du mal à éviter les pointes, appuyez au sol-pèsez dans votre forme de statue et laissez-les se balancer vers vous. Après avoir détruit le danger, sautez simplement pour attraper la médaille d'étoile.

Red Ring

Quand vous laissez tomber vers le point 4, faites attention aux Fuzzies qui patrouillent les rails. Le bloc 7 à gauche contient un champignon toxique, 50 il vaut mieux l'ignorer. Sautez à travers l'Anneau rouge, et utilisez le prochain tableau d'interrupteur pour collecter le premier trois pièces. Sautez sur la piste suivante et collectez les pièces rouges restantes pour gagner une Feuille de Statue,

Star Medal

Passez au-dessus du geyser au point 5, puis inversez la direction pour l'aborder par la droite. Lorsque vous êtes lancé dans

la le ar, regal pour étoile médaille flottant haute au-dessus des pistes. du saut haut à saisir la Étoile Médaille avant tu tomber retoubas à les pistes. Passez au-dessus du geyser le suivant une fois de plus et sautez vers

Standard téléphonique.

Le geyser à Le point 6 ne s'allume pas lorsque vous le traversez pour la première fois. Avancez le tableau d'interrupteur juste après le geyser, puis inversez la direction avant vous tombez des rails. Lorsque le geyser vous propulse dans les airs, faites un élan pour atteindre le prochain tableau d'interrupteur.

Star Medal

Avant d'entrer le tuyau à la fin des rails, utilisez le tableau d'interrupteur pour collecter la médaille d'étoile au point 7. Arrêtez le le tableau d'interrupteur avant qu'il ne tombe des rails, puis attrapez la médaille d'étoile et revenez vers la droite.

En vous rapprochant des Fuzzies au point 8, sautez pour ralentir le tableau d'interrupteur. Attendez une chance de vous faufiler devant les patrouilleurs ennemis, ou utilisez votre forme de Statue pour les traverser sans obstacle. Continuez jusqu'au bout des rails, puis sautez en sécurité lorsque le tableau d'interrupteur tombe dans l'écart.

Après avoir passé par le tuyau, utilisez le Bloc | pour créer un chemin temporaire vers le tableau d'interrupteur. Pour atteindre le sommet du Poteau d'arrivée, depuis les rails du tableau d'interrupteur. 75 il chute = vous oblige à un saut plus bas

Special 2-3

fis

Spécial'2:-4j

Prenez la Boîte Hélice au début du niveau et utilisez-la pour grimper sur les plates-formes. La Boîte Hélice est nécessaire pour passer entre les zones, donc il y en a plusieurs dispersées dans tout le niveau. Si vous perdez cet élément essentiel, cherchez-en une à proximité ? Vous avez perdu le power-up, cassez les Blocs pour en trouver un de rechange.

Red Ring

There's a Red Ring floating above the platforms at Point 4, so look for its shadow as you approach the area. Stand at the center of the shadow, and use the Propeller Box to fly up through the Red Ring. Float down through each of the Red Coins before they vanish to earn a Statue Leaf.

Star Medal

When you reach the Blocks at Point 2, fly up to the ledge above you. Run to the left until you find the Star Medal, then head back to the right and drop down to the main path. Before you move on, search the nearby Blocks to find a Statue Leaf.

Les barrières en bois à l'endroit 5 sont trop hautes pour être survolées, alors vous devez les aborder par en dessous. Sautez de la plate-forme et passez sous la première barrière, puis maintenez le bouton de saut pour vous envoler entre elles. Lorsque vous commencez à redescendre, dirigez-vous vers l'une des barrières et effectuez une série de sauts muraux pour atteindre la plate-forme suivante. Quand vous atterrissez, utilisez la Boîte Hélice pour atteindre la corniche au-dessus de vous. Suivez les panneaux Champignon 1-Up vers la gauche pour découvrir un vrai Champignon 1-Up caché parmi eux.

Star Medal

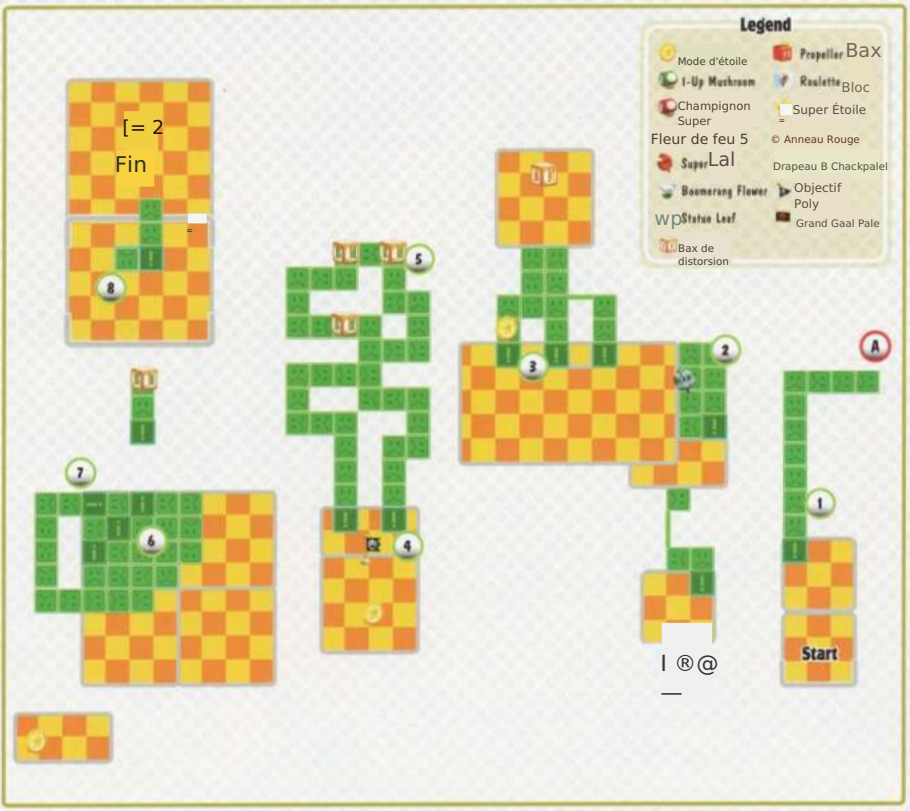
The second Star Medal is floating high above Point 3; consider using the nearby Goomba Tower to give you the extra boost you'll need to collect it. Move toward the Goombas until they attack, then stand near the Star Medal's shadow. When they move into range, use the Propeller Box to fly into the Goomba Tower to collect a few more extra lives, then empilez-vous et envolez-vous pour attraper ott HO Médaille Étoile. Sur votre way the Goombas to earn some

Star Medal

When you reach the Donut Blocks at Point 7, fly up and collect the level's last Star Medal. Float down to ensure a sa... as y... path. Clear out the ... Tower to collect a few more extra lives, t... eres jusqu'à la fin du niveau.

© REMARQUE

Si vous préférez ne pas affronter la Tour Goomba, grimpez sur les plates-formes à droite, puis revenez en volant pour récupérer la Médaille Étoile.



Pour progresser dans ce niveau, vous devez utiliser des panneaux basculants pour créer des chemins temporaires. Beaucoup de ces chemins sont plus longs ou plus compliqués que ceux trouvés dans des niveaux similaires. Avant d'activer

a Flip Panel,

vérifiez les minerais pour la patrouille

L'un des Noirs à Paint 2 contient une Leafe de Statuaire, assurez-vous de le saisir avant que le panneau basculant ne se réinitialise.

Star Medal

Step on each of the Flip Panels at Point 3. Start from the platform's right edge to end with the Flip Panel on the left. As the three paths connect, follow them up to the level's first Star Medal. Climb up along the path and grab the Star Medal, then jump over to the platform before the path collapses.

Lorsque vous appuyez sur les deux Flip Panels près du drapeau de point de contrôle, leurs trajets se mêlent pour contourner trois Warp Boxes. Entrez dans le Warp Box le plus proche pour récupérer une horloge verte flottante au-dessus du drapeau de point de contrôle. Attendez que les Flip Panels se réinitialisent, puis déclenchez-les à nouveau et courez jusqu'à la fin du chemin.

Star Medal

As you approach the end of the path, jump down to the lower Warp Box. When you emerge, you automatically collect the second Star Medal. Trigger the Flip Panels one more time, and run to the remaining Warp Box to move on.

Lorsque vous déclenchez les Flip Panels au point b, leurs trajets se combinent pour former une grande structure. Au fur et à mesure que les trajets apparaissent, foncez devant eux avant ils vous piègent dans le coin. Sautez le long de la structure pour trouver deux autres Flip Panels.

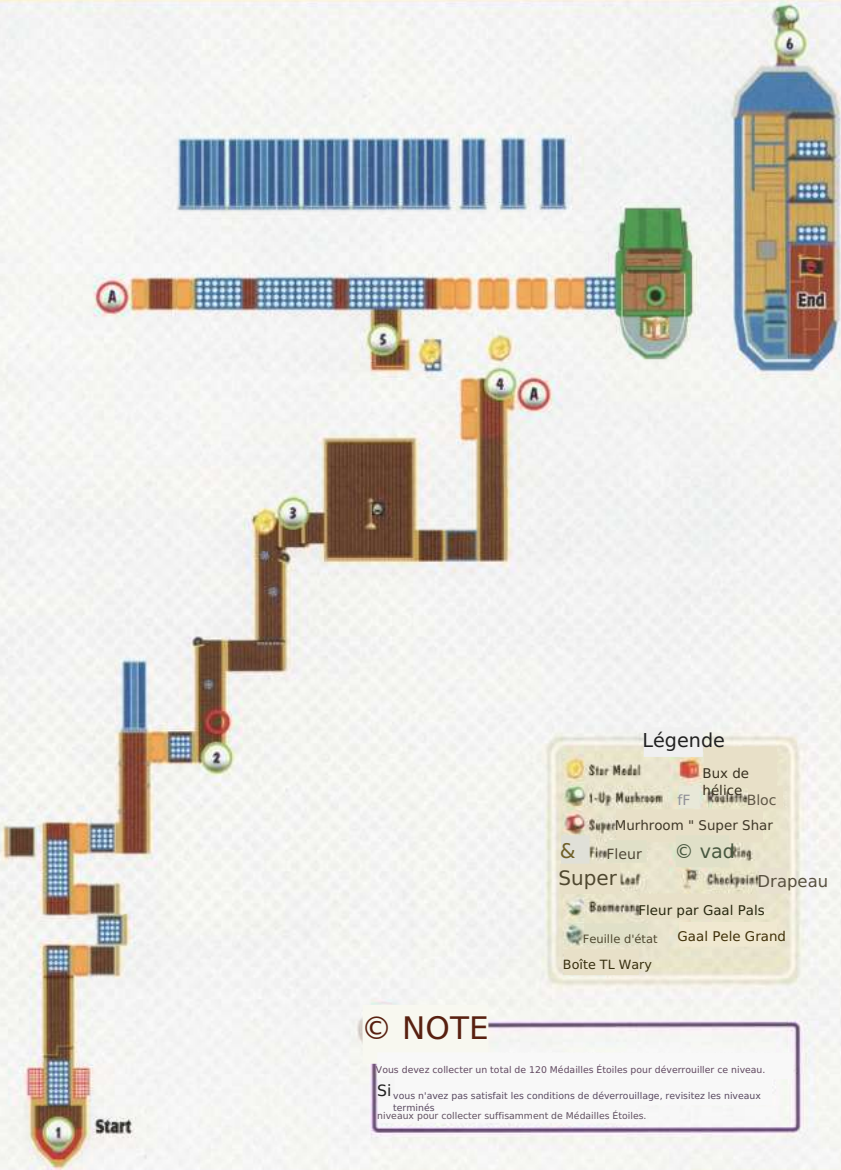
Star Medal

After you climb up vers le point 7, sautez sur le Flip Panel to the left. Follow the path through its first left turn, and dash along the straightaway. When you reach the second turn, jump straight off of the path to find the last Star Medal on a hidden platform.

Avant vous pouvez atteindre le sommet de l'Objectif Pôle, vous devez atteindre le Flip panneau flottant au-dessus de la plateforme. Lorsque vous déclenchez le Flip Panel sur le sol, cela crée une petite structure. Sautez pour atterrir sur chaque niveau de la structure au fur et à mesure que |t se déploie, sautillez jusqu'au Flip Panel flottant, puis faites un saut en courant jusqu'au sommet du Pôle d'objectif.

primagames.com

Special 2—Ship



Légende

Star Medal — Bux de hélice
1-Up Mushroom — ff Bloc
Murhroom " Super Shar
& Fleur — © vad
Super Leaf — Drapeau
Fleur par Gaal Pals
Feuille d'état — Gaal Pele Grand
Boîte TL Wary

© NOTE

Vous devez collecter un total de 120 Médailles Étoiles pour déverrouiller ce niveau.

Si vous n'avez pas satisfait les conditions de déverrouillage, revisitez les niveaux terminés pour collecter suffisamment de Médailles Étoiles.

Special 2-Ship

&

Lorsque le niveau commence, déplacez-vous vers le bas de l'écran pour trouver un champignon Super caché. En explorant les 7 blocs voisins, évitez celui de droite; il contient un champignon Poison. En continuant le long principal du chemin, vous devez négocier unstable plates-formes, Bob-ombs et pics rétractables. La fine bande de bois qui longe les pics vous permet d'éviter la plupart de ces dangers.

Red Ring

When you pass through the Red Ring at Point 2, a small Cannon appears at the end of the platform. As you collect the Red Coins, the Cannon fires spiked balls at you. Dodge the attacks, and collect all of the Red Coins to earn a Statue Leaf.

Star Medal

La première Médaille Étoile se trouve au-dessus de l'un des petits canons. En vous approchant des canons près du point 3, évitez les boules pointues qu'ils tirent sur vous. Après être passé en sécurité devant les canons, vous pouvez récupérer la Médaille Étoile, monter sur le canon et effectuer un demi-tour arrière, ou un saut papillon depuis le rebord à droite.

Star Medal

Le deuxième

La médaille Étoile est sur une petite plateforme au Pinceau 4.

Lorsque vous sautez pour le récupérer, un Banzai Bill apparaît juste devant vous. Rebondissez sur le chemin et mettez-vous à l'abri du Banzai Bill avant qu'il ne sorte de sa chambre.

3 Astuce

Vous ferez face à plusieurs Banzai Bills le long du du chemin vers la droite et la qui ne laissent salle à pas grand-chose pas (0 esquivez ces ennemis, lorsque vous êtes coincé dans le chemin d'un Banzai Bill, tenez-vous près au bord du pics et retombez. C'est une pince serrée, mais le Banzai Bill doit passer juste à côté de vous.

MédailleÉtoile

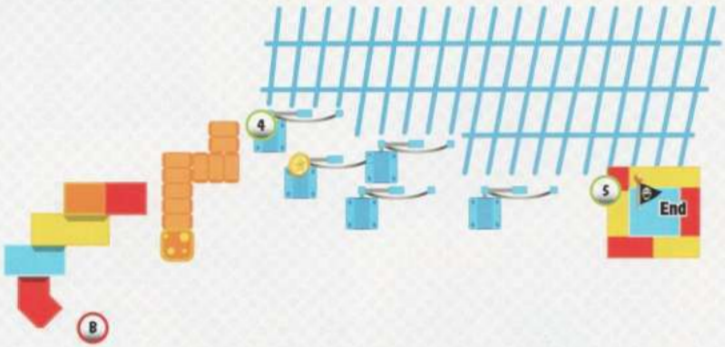
En vous faites votre trajet sur le passerelle, cherchez les plates-formes au Point 5. Descendez pour trouver la Médaille Étoile élevée au-dessus d'un ensemble de pics rétractables. Attendez que les pics baissent, puis sautez pour atteindre la Médaille Étoile. Revenez sur les plates-formes avant que les pics ne réapparaissent et revenez au chemin principal,

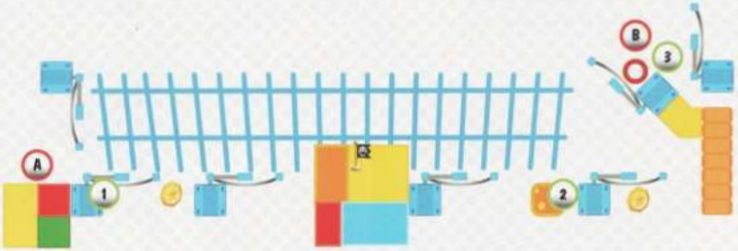
Lorsque vous atteignez la fin du niveau, marchez sur la proue du navire. Cassez le plateau des champignons 1-Up pour en obtenir un véritable 1-Up.

puis dirigez-vous vers la droite pour tenter votre saut au poteau d'arrivée

Special Three

Special 3-1





Star Medal

En vous déplaçant sur la

la plate-forme au point 1, cherchez la Médaille des Étoiles flottante à droite. Faites un saut en courant à travers le

Médaille des Étoiles pour atterrir en toute sécurité sur la prochaine plate-forme.

Star Medal

Lorsque vous sautez

sur la plate-forme en caoutchouc au point 2, rebondissez sur place jusqu'à ce que la prochaine plate-forme se balance vers vous. Lorsqu'elle est à portée, rebondissez sur la plate-forme bleue et sautez pour récupérer la Médaille des Étoiles. Atterrissez sur le Bloc 7 en dessous du

Médaille des Étoiles, ou dirigez votre saut pour atteindre la plate-forme lorsque celle-ci atteint la fin de son trajet.

Red Ring

En vous balançant

vers l'anneau rouge au point 3, essayez de rester près du centre de la plate-forme. Sautez pour passer à travers l'Anneau Rouge, puis continuez le long du chemin. Les Pièces rouges sont plus éloignées que d'habitude, alors continuez à avancer jusqu'à les voir. Collectionnez

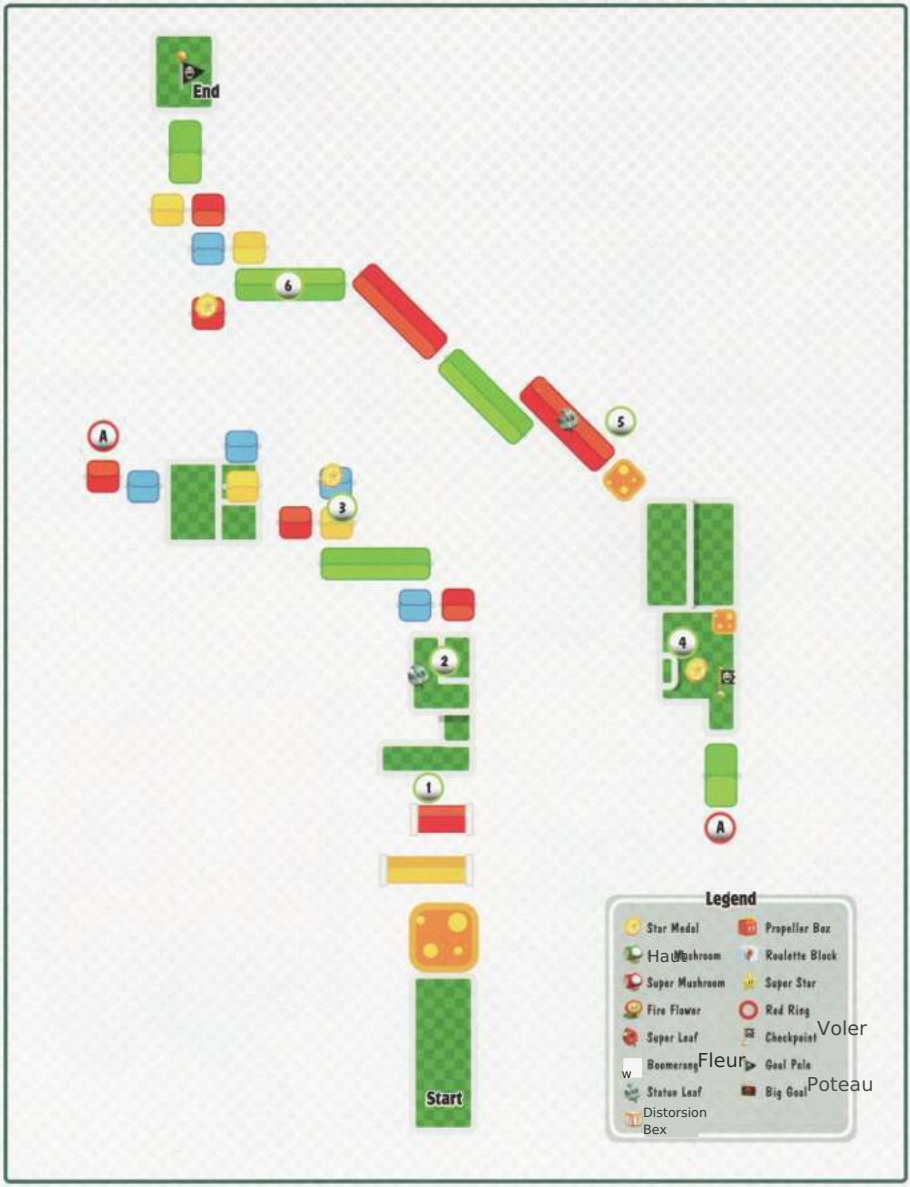
les Pièces de chacune des plates-formes, puis sautez sur les Blocs à proximité pour attraper la dernière, Collectez toutes les Pièces Rouges avant qu'elles ne disparaissent pour gagner une amélioration.

Star Medal

Lorsque vous atteignez

les plates-formes oscillantes au point 4, l'angle de la caméra s'incline pour montrer une Médaille des Étoiles en dessous de vous. Descendez le long des plates-formes et saisissez la Médaille des Étoiles en vous balançant dans la plage.

Pour atteindre le sommet du Poteau d'Objectif, vous devez sauter depuis la plate-forme lorsqu'elle se met en position. Commencez à courir lorsque la plate-forme atteint le base du Poteau d'Objectif, puis sautez depuis le bord lorsque la plate-forme atteint la fin de son trajet.


End
6
5
A
3
4
2
1
A
Start
Legend
Star Medal
Propeller Box
1-Up Mushroom
Roulette Block
Super Mushroom
Super Star
Fire Flower
Red Ring
Super Leaf
Checkpoint
Boomerang
Goal Pole
Statue Leaf
Big Goal
Distorsion Box
Haut
Fleur
Voler
Poteau

Ce niveau utilise les plateformes tournantes colorées trouvées dans le Monde 4-3, Cependant, l'emplacement, la direction et la taille de chaque la plate-forme entraîne des sauts difficiles. En avançant le long du premier groupe de plateformes tournantes, faites attention à le gap at Point 1. Sautez depuis la plate-forme rouge et rebondissez sur une Paragoomba voisine pour atteindre en sécurité le rebord.

L'un des blocs ? au Peindre 2 contient une Statue Leaf. Assurez-vous de le récupérer avant de continuer vers la prochaine série de plateformes tournantes.

Star Medal

La première Star du niveau La médaille est située sur la plate-forme bleue au point 3. Sautez légèrement pour la récupérer, puis revenez sur le chemin principal.

Star Medal

Lorsque vous atteignez Point 4, utilisez l'ombre de la médaille Star pour marquer son emplacement. Sautez vers les blocs le long du dos mur. Si avez la tenue sautez le si non, un mur distance.

vous avez encore Tanooki flutter sur à Étoile Médaille ; effectuer saut à gainassez

Le bloc ? au point 5 contient une autre Statue Leaf. Assurez-vous de récupérer ce power-up précieux avant qu'il ne glisse du plateau.

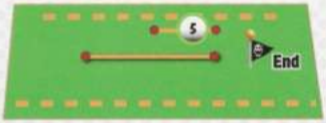
Star Medal

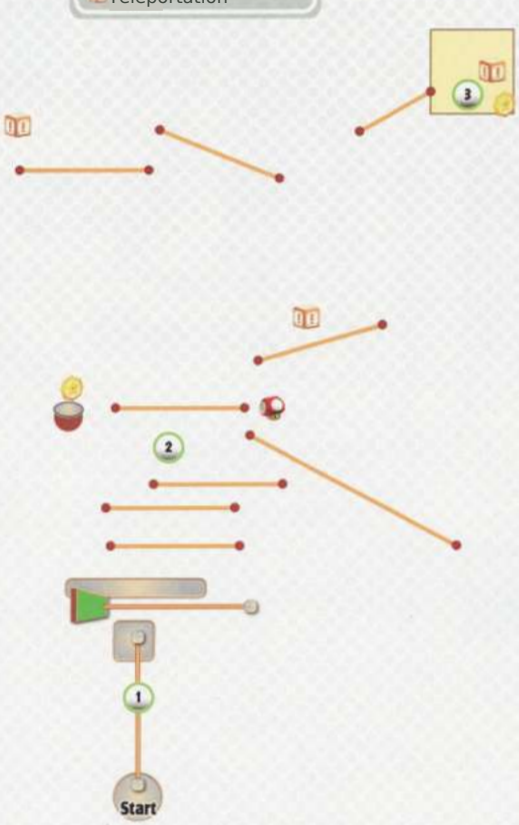
En courant le long du la plateforme verte au point 6, regardez pour lepetit, la plate-forme rouge à gauche. Lorsque vous êtes à portée, sautez sur la plate-forme rouge pour récupérer le dernier Star Medal du niveau.

PRIMA Official Gar

Special 3-3

Légende
Star Medal
Propeller Box
1-Up Mushroom
Roulette Block
Super Mushroom
Super
Fire Flower
Red
Super Leaf
Checkpoint Flag
Boomerang Flower
Statue Leaf
Étoile
Anneau
Poteau d'objectif
Rig Gaal Fala
Téléportation


5
End


3
2
1
Start
4

NOTE

Vous commencez ce niveau avec très peu de temps sur l'horloge. Pour prolonger la limite de temps, collectles horloges + situées partout vous devez le niveau.

Le niveau commence avec seulement 30 secondes sur l'horloge, donc la vitesse devrait

être votre priorité. Collez les horloges + situées tout au long du niveau, et évitez

rencontres énergétiques chaque fois que possible.

StarMedal

faufiler pastthe Fuzzies, et utilisez le Bloc Note at Point 2 à rebondir droit en haut à le au-dessus de vous, la Star Medal est juste au-dessus de la plante Fire Piranha à gauche. Sautez par-dessus et saisissez la Star Medal, puis redescendez et éliminez la Fire Piranha

Plante. Revenez vers la droite et laissez tomber down pour saisir le Super Champignon et une horloge +, puis rebondissez vers le haut et entrez dans la Warp Box.

Star Medal

Saisissez la ~~ Star Medal au point 3, puis sautez dans la Warp Box voisine. Quand

vous apparaître, vous atterrir sur une corde raide. Déplacer

Star Medal (continued)

vers la droite et laissez les Fuzzies passer, puis saisissez la Feuille de Statue qui les suit.

Star Medal

Lorsque vous atteignez

Le point 4, la dernière médaille d'étoile du niveau flotte directement au-dessus de vous. Sautez pour la saisir, puis continuez

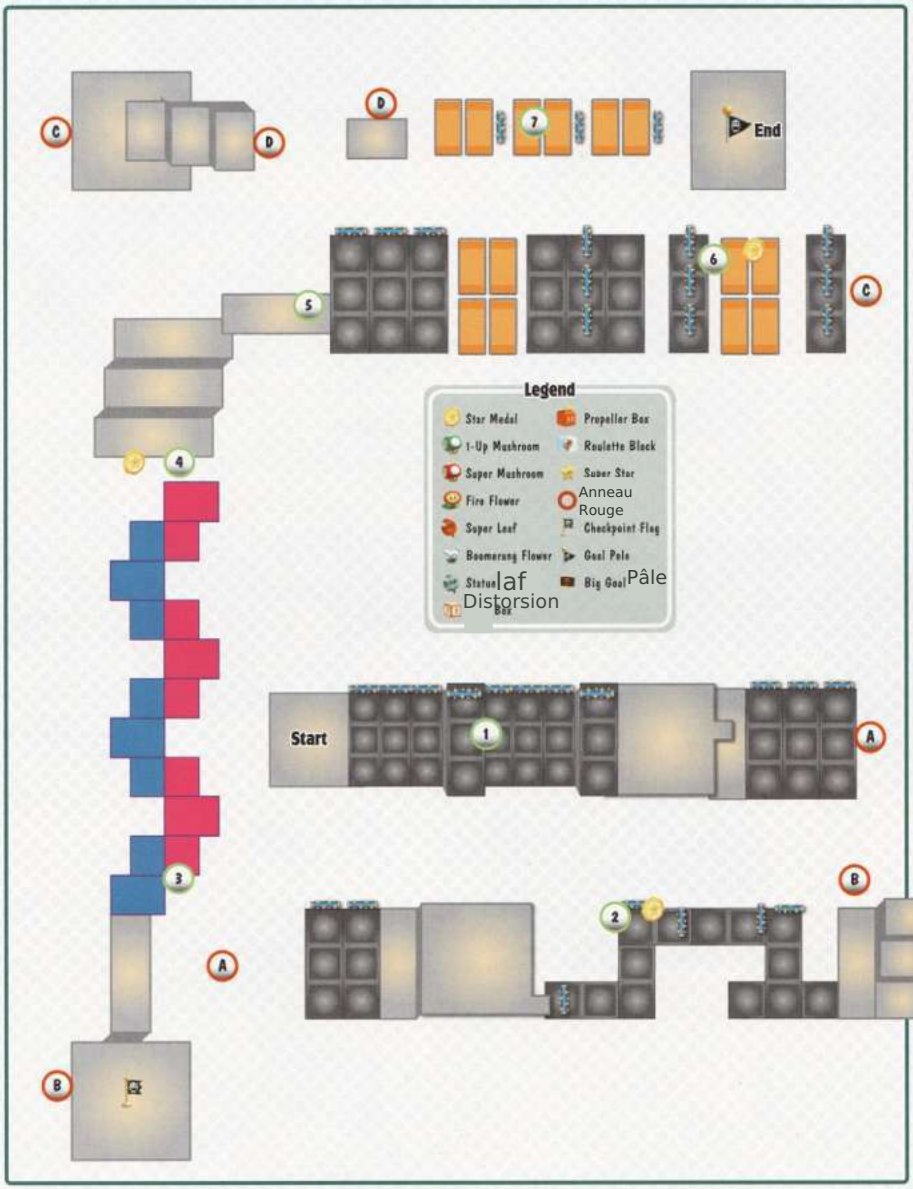
le long des cerceaux.

Pour atteindre le sommet du Pôle d'Objectif, effectuez un rebond bien timing depuis la corde tendue voisine. Avec suffisamment de hauteur, vous ne devriez pas

avoir aucun problème pour un atterrissage parfait.

Special 3-Boîte Mystère

Après avoir terminé le Spécial 3-3, vous accédez à une nouvelle Boîte Mystère. Cette Boîte Mystère contient une rencontre aléatoire. Videz la zone et collectez votre récompense avant que le temps ne s'écoule.


C
D
D
7
End
5
6
C
4
Legend
Star Medal
Propeller Box
1-Up Mushroom
Roulette Block
Super Mushroom
Super Star
Fire Flower
Anneau Rouge
Super Leaf
Checkpoint Flag
Boomerang Flower
Goal Pole
Statue
Big Goal
Pâle
laf
Distorsion
Box
Start
1
A
3
B
2
B
A
B

Special 3-4

Ce niveau a très peu d'ennemis, 50 votre temps est passé à négocier des pièges sournois. Les dangers piquants se trouvent partout chaque zone, et ils peuvent varier en taille, en forme et en comportement. Le timing est essentiel ! Avant d'attaquer un groupe de piques oscillantes, prenez un moment pour observer leurs mouvements et identifier les zones sûres les plus proches

Vaincre le Les Boomerang Bros au Point Sto collecta la Fleur Boomerang. Le dangers juste à l'avant sont particulièrement sournois, mais cela utiles l'objet amélioré devrait vous aider à les traverser.

Star Medal

La première Médaille d'Étoile est située au Point 2. Alors que vous évitez les piques le long de la passerelle, synchronisez votre saut pour attraper l'Étoile

Médaille. Il ne faudra pas longtemps avant que les piques ne reviennent, alors assurez-vous de continuer à avancer.

Star Medal

Le dernier niveau

La Médaille d'Étoile flotte au-dessus des Bloques Donut au Point 6. Esquivez les piques,

puis sautez pour la saisir. Lors de l'atterrissage, essayez d'appuyer sur une seule plateforme. Si le chemin devant est dégagé, faites un grand élan pour franchir l'écart. Si vous avez besoin d'un moment pour synchroniser votre saut, sautez entre les blocs Donut restants en cherchant une ouverture.

À mesure que vous vous approchez Point 3, géant piqués boules commencez à rouler sur le couloir basculant. Évitez les boules pointues, ou inclinez le couloir pour faire rouler chacun des dangers hors de votre chemin

Les piques près le fin de le niveau peuvent faire ita un peu difficile le sauter par-dessus les Blocs Anneaux. Vous avez un peu de temps avant chaque renvoyer, assurez-vous que le chemin est dégagé avant plateforme vous tentez chaque saut. Lorsque vous atteignez la dernière paire de plateformes, prenez de l'élan pour sauter jusqu'au sommet du Poteau d'Objectif.

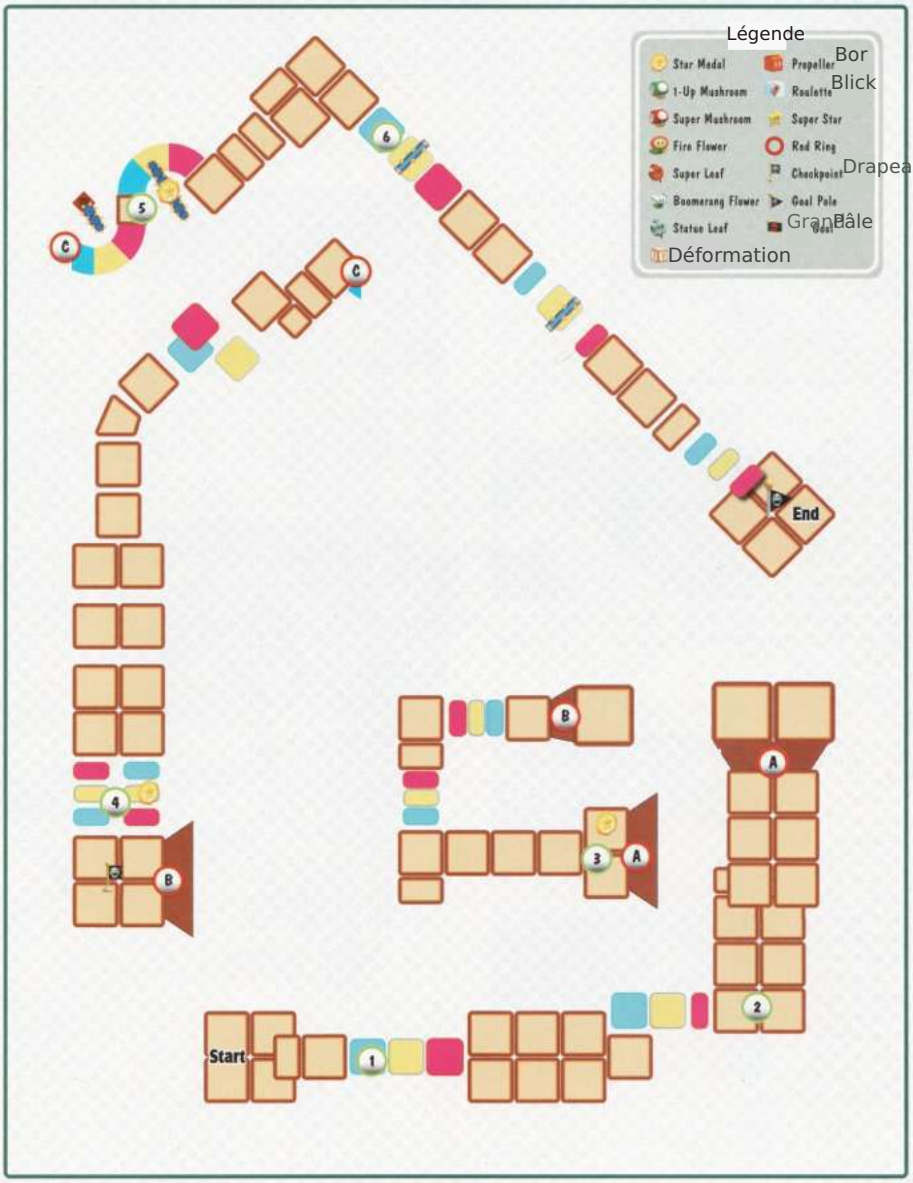
Star Medal

Lorsque vous atteignez la fin du couloir basculant, écoutez le son distinctif du Proche Étoile Médaille.

Saut contre le mur du caché Étoile Médaille archway's côté gauche grab le avant que vous bougie moves actif.

primagames.com

Special 3-5


Légende
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller
Roulette
Super Star
Red Ring
Checkpoint
Goal Pole
Goal Tape
Bor
Blick
Drapeau
Grand Bâle
Déformation
Start
End
A
B
C
1
2
3
4
5
6

Ce niveau est très similaire au Monde 6-4, mais les plates-formes qui disparaissent sont un peu plus difficiles cette fois-ci. Encore une fois, les plates-formes colorées

plates-formes

apparaissent et disparaissent en rythme avec la musique, mais chacune ne reste en place qu'un seul temps. Pour franchir les trous sur le chemin, vous devez anticiper l'apparition de chaque plate-forme. Écoutez la musique et sautez entre les temps pour vous assurer que la plate-forme souhaitée apparaisse sous vos pieds,

L'un des Blocs ? au Point 2 contient un Champignon Empoisonné. Lorsque vous

cherchez dans ces Blocs, évitez de

frapper celui du milieu.

Star Medal

Lorsque vous atteignez

le Point 3, attendez que le Wallop vous rejoigne à la porte. Sautez pour inciter le Wallop à faire de même, *

puis sautez sur sa tête lorsqu'il s'écrase au sol. Quand le Wallop se relève, sautez et attrapez la Médaille Étoile.

Star Medal

La deuxième

Médaille Étoile flotte juste après le Drapeau de Point de Contrôle. Sautez vers la Médaille Étoile juste au moment où les plates-formes jaunes vont apparaître, puis sautez avant qu'elles ne disparaissent à nouveau. Sautez sur la plate-forme rose lorsqu'elle apparaît, ou sautez simplement par-dessus le trou.

Star Medal

Récupérer la

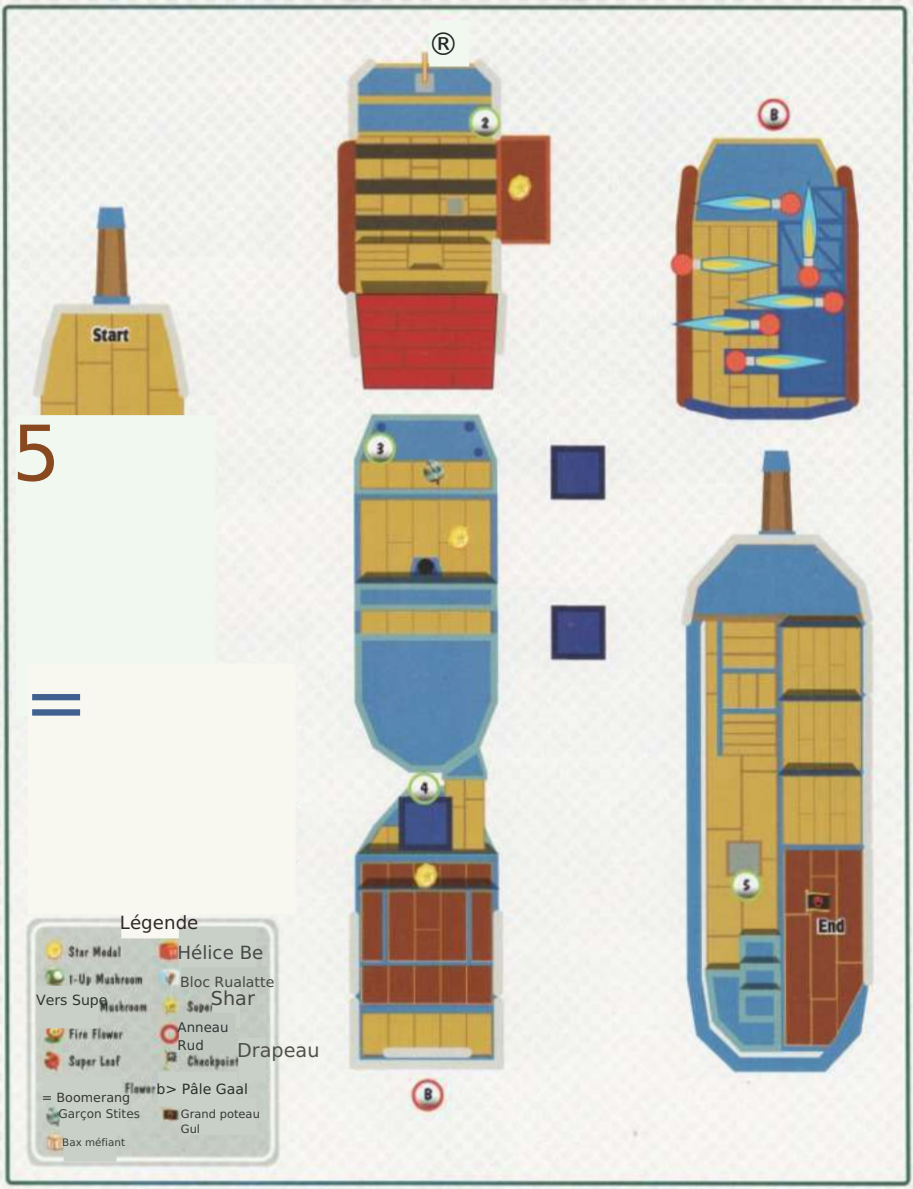
dernière Médaille Étoile du niveau est une tâche dangereuse. Négociez les plates-formes qui disparaissent et les pointes rotatives

pour atteindre le Point 5, puis sautez pour attraper la Médaille Étoile. Le Bloc utilisé n'offre pas beaucoup d'espace pour atterrir, donc la précision est la clé pour un saut en toute sécurité.

Lorsque vous traversez les plates-formes au Point 6, assurez-vous de bien synchroniser vos sauts pour éviter les pointes oscillantes. Écoutez le rythme de la musique et

regardez les pointes osciller d'avant en arrière. Il est préférable de monter sur la plate-forme bleue lorsque les pointes se balancent vers vous. Lorsque vous sautez par-dessus les pointes, la plate-forme jaune devrait apparaître sous vos pieds.

Special 3—Ship



5

=

Légende

Star Medal
Hélice Be
1-Up Mushroom
Bloc Rualatte
Vers Supe
Mushroom
Super
Shar
Fire Flower
Anneau
Rud
Super Leaf
Checkpoint
Drapeau
= Boomerang
Flower
b> Pâle Gaal
Garçon Stites
Grand poteau
Gul
Bax méfiant

[enod

diys-g

NOTE

Vous devez collecter un total de 140 médailles Star pour déverrouiller ce niveau.

Si vous haven't rencontre les unlock exigences, revisitez comploté levels pour collecter suffisamment de médailles Star.

Lorsque vous atteignez la corde raide, sautez vers le haut pour éviter les Bullet Bills entrants. Ces rapides-moving ennemis sont situés tout au long du niveau, donc toujours prêt à effectuer un saut d'urgence.

Star Medal

Le dernier Star du niveau

La médaille est située sous le chemin principal. Gérez les Bullet Bills qui apparaissent et laissez tomber l'écart à le point 4. Traversez la médaille Star, mais assurez-vous d'éviter toute fumée des moteurs à réaction voisins.

Star Medal

Le premier tar lal est situé sur le rebord au Point 2, sautez pour le collecter, puis continuez le long du rebord pour éviter les Bullet des Bullet Bills qui traversent le pont.

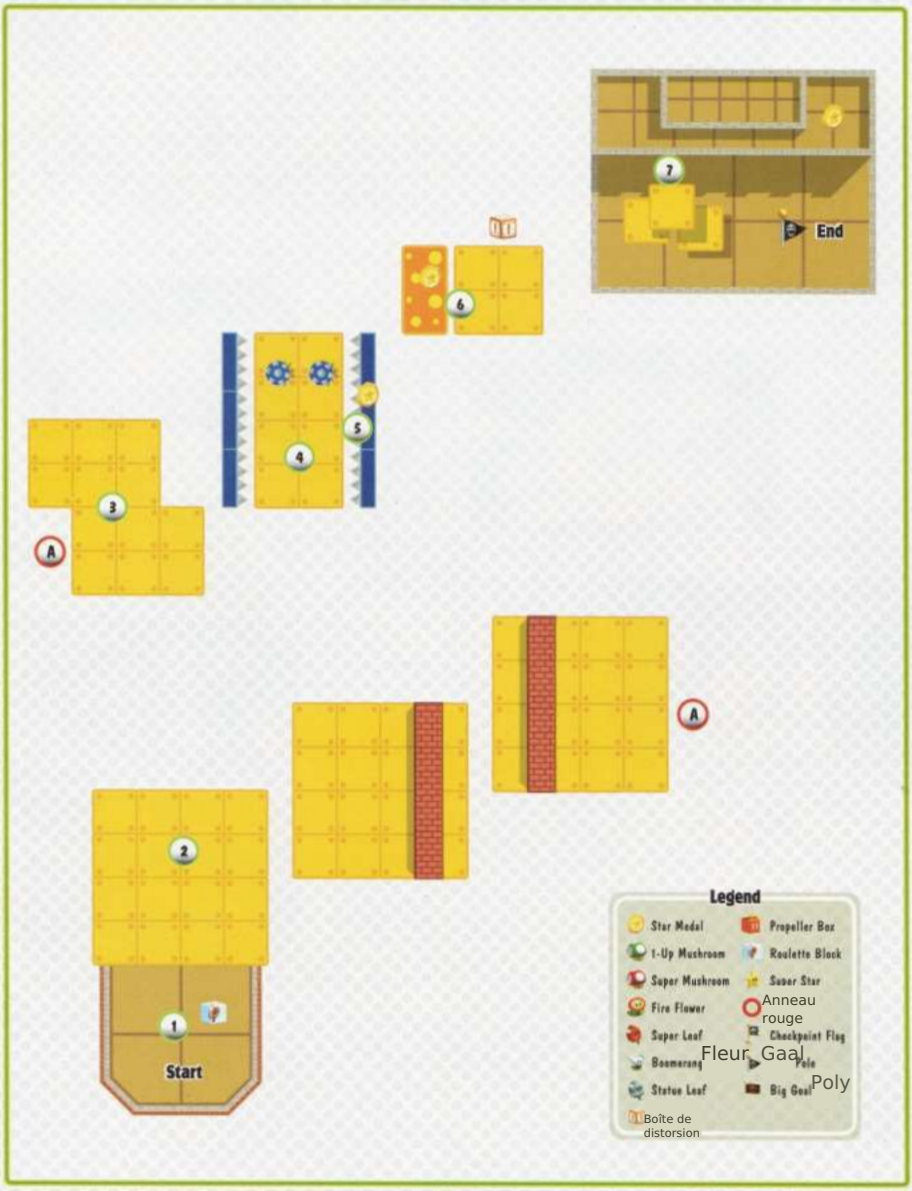
Avant d'atteindre votre objectif tl Toath vous sur. Traversez le groupe de Tanooki Toads pour révéler une belle réserve de coins.

StarjMédail

Atteignez le Bloc 7 au Point 3 pour collecter une Feuille de Statue, mais bougez rapidement pour éviter les Bullet Bills, attention au Rocky Wrench à droite, et faites un wall-jump vers la Star Medal flottant bien au-dessus du pont.

Quatre spécial,

Special 4-1



Lorsque le niveau commence, frappez le Roulette Block pour récupérer un power-up aléatoire. Lorsque vous êtes prêt à continuer, sautez sur l'immense amas de plates-formes.

En parcourant le niveau, des groupes d'ennemis tombent sur les plates-formes, en fonction du power-up que vous avez reçu du Roulette Block, ces rencontres peuvent varier en difficulté. Surveillez les plates-formes pour les ombres des ennemis qui arrivent.

Lorsque vous passez près des Plantuettes écureuils de feu, certaines plates-formes commencent à s'effondrer. En faisant face aux ennemis qui arrivent, essayez de rester près du/la

au centre des plates-formes.

Peu après l'apparition des Bob-ombs, des boules épineuses commencent à rouler sur la plate-forme. Utilisez quelques coups de queue pour gérer le Bob-omb comme si possible, rapidement, puis préparez-vous pour les boules épineuses. Déplacez-vous vers le bas de l'écran et tenez-vous au bord des plates-formes. Assurez-vous de vous placer sur la ligne qui sépare les deux sections. Restez sur place pendant que les boules épineuses rebondissent les unes contre les autres et vous dévient en sécurité.

Star Medal

La première étoile du niveau

La médaille est située sur le bord des pics rétractables. En passant entre les pics, surveillez les

la médaille étoile pour apparaitront sur la droite, lorsque vous suffisamment près, sautez par-dessus et saisissez-la. Revenez au plates-formes et gérez à tous les Prongos restants. Les plates-formes près du bas de l'écran sont à qui se détachent, alors assurez-vous de rester près de le/la l'arrière-plan.

Star Medal

Le deuxième

La médaille étoile flotte au-dessus d'une plate-forme caoutchoutée qui apparaît à gauche. Un groupe de Magikoopas est en attendant à proximité, donc essayez de récupérer la médaille étoile avant qu'ils n'aient l'occasion d'attaquer. Les Magikoopas vous suivent jusqu'au bout du chemin, et vous avez très peu d'espace pour esquiver leurs attaques. Si possible, utilisez quelques coups de queue pour les éloigner de la zone.

Star Medal

Avant de sauter

vers le Poteau d'arrivée, vérifiez le bâtiment à proximité pour la dernière médaille étoile du niveau. Sautez le long des plates-formes mobiles, puis faites un grand saut pour atteindre le bâtiment. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à trouver l'ombre de la médaille étoile. Tenez-vous sur l'ombre

et exécutez un backflip pour récupérer la médaille étoile.

Légende

Médaille Star

Être

1Up Mushroom

Sage

Mushroom

G7 Fin

Flower

@ Super Leal

&

Boomerang Fleur

Statut Lasf

Propeller Bax

ff Realatte Noir

wu Super Sine

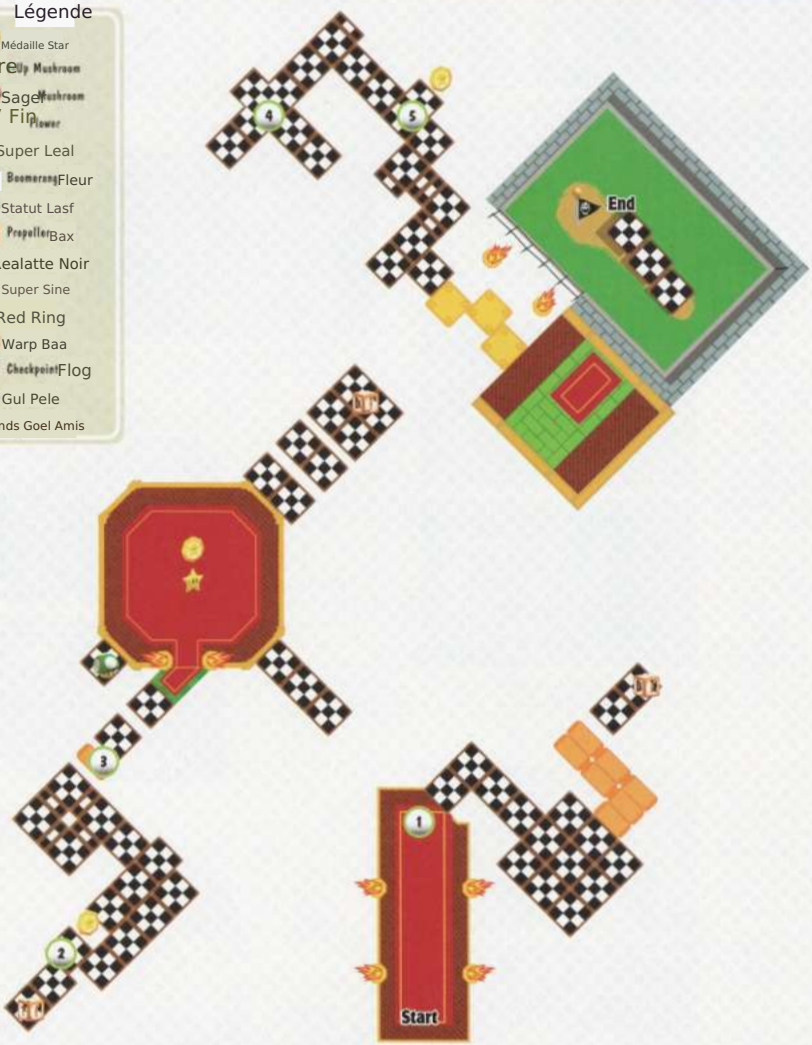
© Red Ring

Warp Baa

Checkpoint Flog

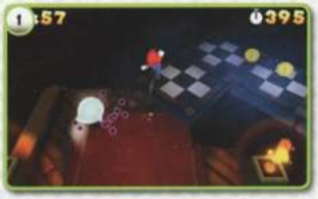
Gul Pele

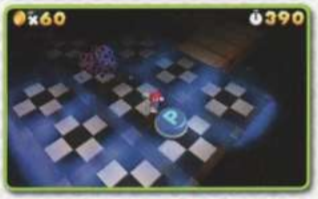
Grands Goel Amis



NOTE

Ce niveau contient Clone cosmique. Cet ennemi implacable mimses chacun de vos actions alors qu'il vous suit dans la zone.





Lorsque le niveau commence, dépassez les Boos pour révéler les plates-formes invisibles au point 1. Activez l'interrupteur P à la fin du chemin, puis faites le tour et suivez les blocs en forme de beigne jusqu à la Warp Box

TIP

Before you collect the Star Medal, search the large platform's front-left corner. Stand in the center of the revealed platform, then jump straight up to collect a 1-Up Mushroom from an Invisible Block.

Après la Warp

La boîte vous laisse tomber

au point 4, le Clone cosmique peut rendre très dur à rechercher pour les invisibles plates-formes. Quand tu es pas sûr où plate-forme pour maintenir le pour y aller, faites le tour des bords de votre Clone Cosmique actuel pour éviter d'être pris.

Star Medal

Quand vous apparaître dans la prochaine zone, cherchez le médaille étoile pour à droite. Alors vous approchez elles, les invisibles les plates-formes dévient à droite.

Faites un saut en courant saut droit à travers le Médaille étoile. Au passage par-dessus le vide, davantage de plates-formes se matérialisent pour offrir un atterrissage sûr. Lorsque vous atterrissez, esquivez le Peepa et continuez le long du chemin.

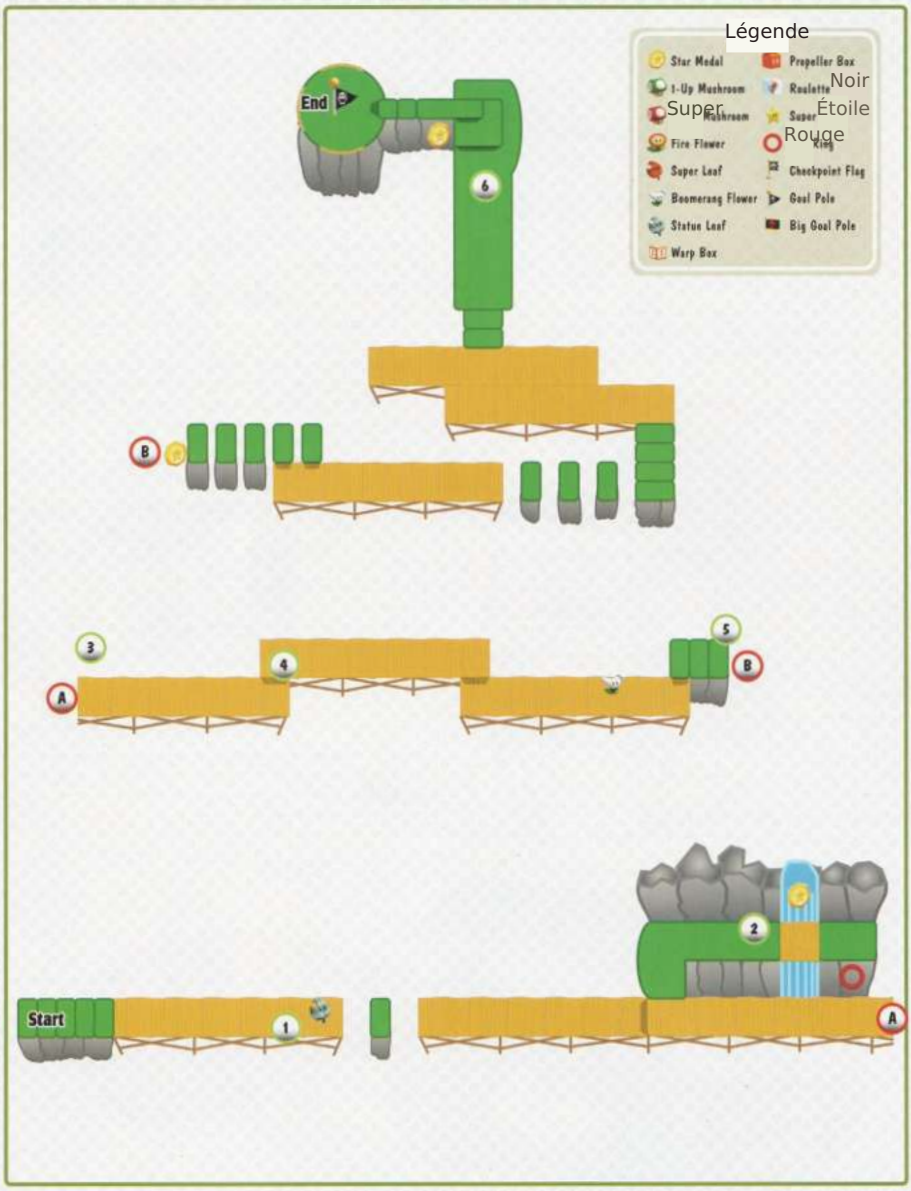
Star Medal

Lorsque vous vous approchez la Médaille des Étoiles au point 3, il s'enfuit en bas de le chemin. Suivez-le sur la grande plateforme pour trouver une rangée de 7? Blocs. Alors vous vous approchez d'eux, vous vous retrouvez entouré par Boos. Touchez le ? Block dans le centre de la rangée pour collecter un Super Étoile. Dash à travers le Queue Boo à la droite collecter une Statue Feuille. Alors courses à travers le restant ennemis. Quand tu es prêt à bouger sur, saisir la Médaille des Étoiles et trouver le caché plates-formes à droite.

Star Medal

Suivez les plates-formes vers la médaille étoile au point 5. Faites un saut en avant à travers la médaille étoile, puis un saut mural par-dessus le Clone Cosmique. Lorsque vous atterrissez, suivez les plates-formes jusqu'à la sortie.

Special 4-3


Légende
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Warp Box
Propeller Box
Roulette
Super Star
Koopa King
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole
Noir
Étoile
Rouge
End
Start
A
B
1
2
3
4
5
6

Après avoir vaincu le Flophopper au point 1, cherchez les blocs voisins pour collecter une Feuille Statue,

Alors que vous vous laissez tomber sur le prochain passerelle, faites attention aux Bullet Bills arrivant de la droite. Sautez et recherchez le bloc ? voisin pour révéler une Fleur Boomerang.

Star Medal

The level's premier

La Médaille des Étoiles est cachée derrière la chute d'eau au point 2. Traversez l'eau pour la récupérer, puis

récupérez les pièces du bloc ? voisin. Lorsque vous revenez sur le chemin principal, faites attention aux Bullet Bills qui s'approchent de la droite.

Star Medal

Le deuxième

La Médaille des Étoiles flotte sous le chemin au point 5. Attendez qu'un Bullet Banzai arrive pour apparaître, then suivez-la vers

la Médaille des Étoiles. Descendez vers ramassez la Médaille des Étoiles, et faites un wall-jump arrière vers le chemin avant le prochain

Le Bullet Banzai arrive. Foncez à travers les petites échappées à droite et sautez jusqu'au prochain passerelle. En continuant le long du chemin, restez vigilant pour d'autres Bullet Bills.

Red Ring

Après avoir quitté le

la chute d'eau, faites un grand saut à travers l'Anneau Rouge. Atterrissez, foncez à gauche et récupérez tous les

Pièces rouges pour gagner un power-up.

Star Medal

La dernière Médaille des Étoiles

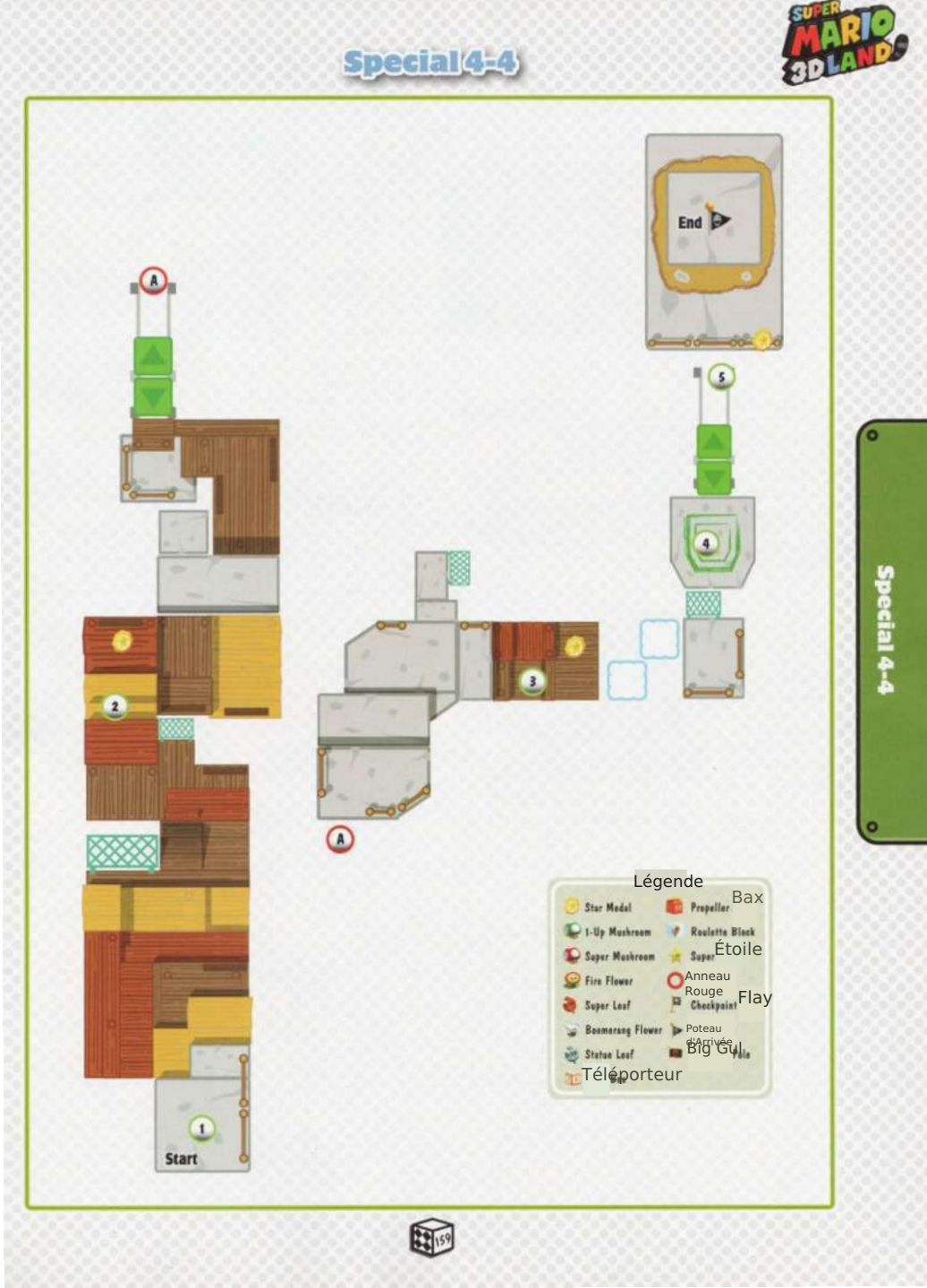
flotte sous le pont au point 6. Utilisez une Boomerang pour la récupérer avant de sauter au Pôle d'objectif.

Lorsque vous sautez sur le passerelle au point 4, un Bullet Banzai arrive en trombe par la gauche. En atterrissant, traversez rapidement le passerelle pour rester devant le colossal ennemi.

Spécial 4—Boîte Mystère

Après avoir terminé le Spécial 4-3, vous accédez à une nouvelle Boîte Mystère. Cette Boîte Mystère contient une rencontre aléatoire. Nettoyez la zone et récupérez votre récompense avant que le temps ne s'écoule,

PRIMA Official Gar


End
A
5
4
3
2
1
Start
Légende
Star Medal
Propeller
Bax
1-Up Mushroom
Roulette Block
Super Mushroom
Super
Étoile
Fire Flower
Anneau Rouge
Super Leaf
Checkpoint
Flay
Boomerang Flower
Poteau d'Arrivée
Statue Leaf
Big Gul
Téléporteur

© J NOTE

Vous commencez ce niveau avec très peu de temps sur l'horloge. Pour extend limite de temps, vous defeat le enemies situé partout devez le niveau.

Le niveau commence © avec seulement 30 secondes sur l'horloge. Chaque fois que vous vainquez un Gogmba, vous gagnez un bleu + Clack. Dépêchez-vous le long du chemin et débarrassez-vous de

chaque Goomba vous trouvez.

En tombant 4, cherchez le Goomba du point point ci-dessous près du centre de la plateforme. Essayez d'atterrir directement sur sa tête, puis sautez sur le Switchboard à proximité.

Star Medal

Ride the Switch-board to the end of the tracks, then drop down to the wooden platforms below

vous, la médaille se trouve sur la Étoile droite, sautez out to mettez-la.

Star Medal

La première médaille d'étoile est située sur le chemin principal. Suivez les étapes jusqu'au Point : 2 pour l'obtenir sur votre chemin à travers le niveau.

© NOTE

Même si vous utilisez une transformation Tanooki collecting fhe

La médaille d'étoile la varie fortement pour atteindre le sommet du but rend Pola. Si nécessaire, le niveau pour le faire une tentative fraîche.

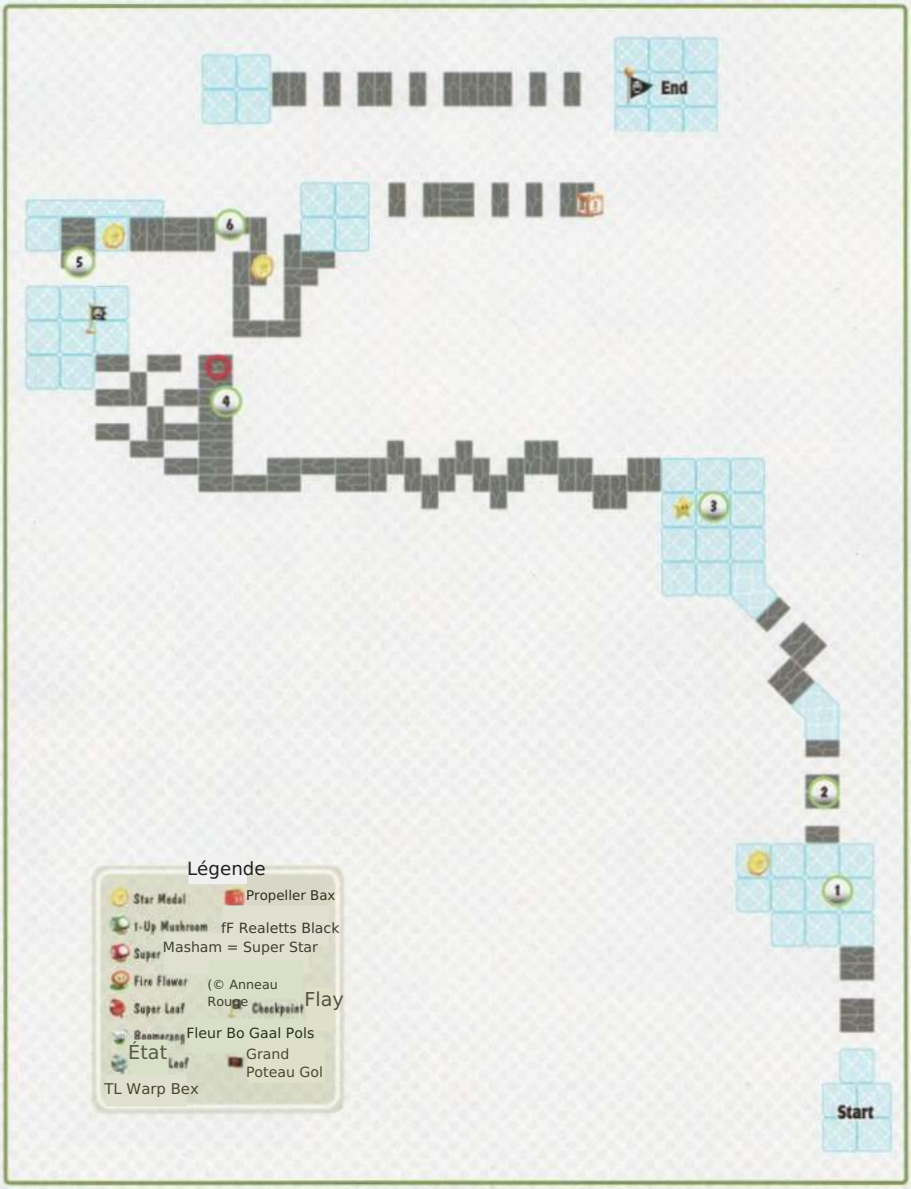
Star Medal

The second Star Medal is located above

au point 3.1f

chaque ennemi.

final, vous devriez avoir une bonne quantité de temps sur le pont. À travers les plates-formes


End
6
5
4
3
2
1
Start
Légende
Star Medal
Propeller Bax
1-Up Mushroom
fF Realetts Black
Super
Masham = Super Star
Fire Flower
(© Anneau
Roupe
Flay
Super Leaf
Checkpoint
Fleur Bo Gaal Pols
Boomerang
Leaf
État
Grand
Poteau Gol
TL Warp Bex

Star Medal

The ? Block at Point 1 contains a Poison Mushroom, so it's best to avoid it. Hop onto the blocks and up to the ledge. The level's first Star Medal is hidden on a small platform behind the wall.

Red Ring

If you're quick enough, you should be able to take out both of the Boos near the Red Ring. If the Super Star wears off before you reach Point 4, try to draw the Boos away from their platforms before you pass through the Red Ring. The Red Coins are scattered across the crumbling platforms, so you must plan each jump carefully. Collect all of the Red Coins before they vanish to earn a power-up.

Le Peepa au point 2 peut être difficile à esquiver. Montez sur le bloc 7 et utilisez-le

faites-le

un saut

hauteur

droite par-dessus

supplémentaire.

Star Medal

When you reach Point 5, you must perform a series of wall jumps to reach the next area. The second Star Medal is floating high

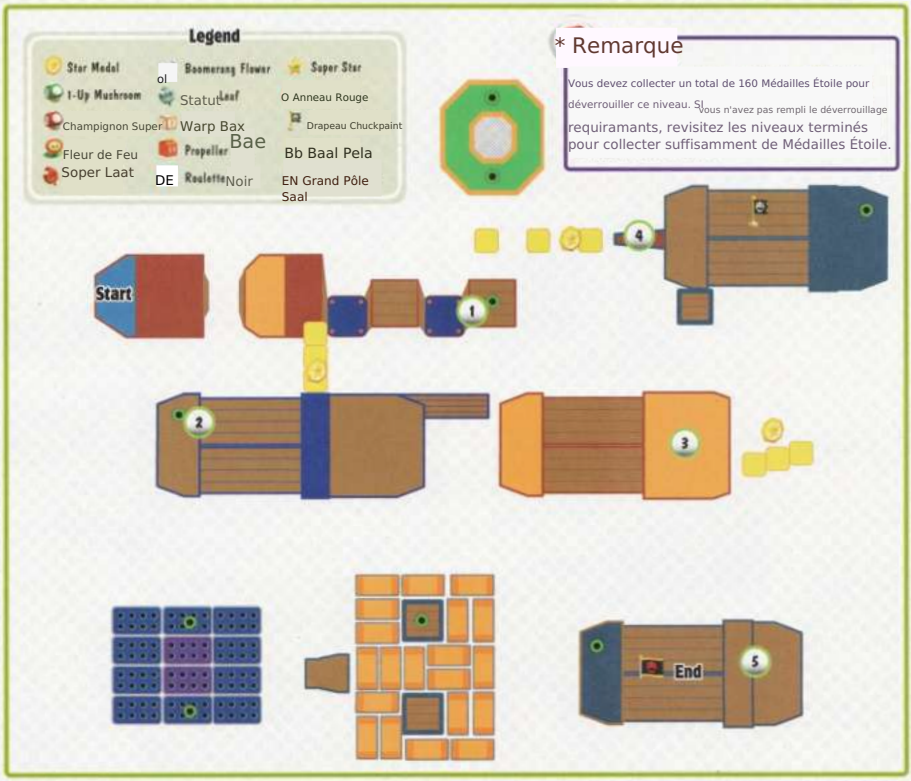
rebord, 50 utilis"e un |

Le bloc ? au point 3 contient une Super Star. Après l'avoir collectée, foncez à travers les plateformes qui s'effondrent pour continuer vers la zone suivante. Sautez par-dessus les trous pour maintenir votre vitesse, et éliminez les ennemis sur le chemin jusqu'à ce que la Super Star disparaisse,

Star Medal

A Big Boo is blocking the path at Point 6. Jump across the gap to dodge it, then follow the crumbling platforms to find the last Star Medal. Make a running leap through the Star Medal, then follow the platforms to the next area.

Special4—Navire)



* Remarque

Vous devez collecter un total de 160 Médailles Étoile pour déverrouiller ce niveau. Si vous n'avez pas rempli le déverrouillage requiramants, revisitez les niveaux terminés pour collecter suffisamment de Médailles Étoile.

After you entrez dans le Tuyau au Point 1, vous devez affronter un Hammer Bro et deux Boomerang Bros. Avancez et éliminez le Hammer Bro avant qu'il n'ait la chance d'attaquer, puis esquivez les boomerangs entrants et choisissez votre prochaine cible. Éliminez les trois ennemis pour gagner.

Fleur Boomerang, puis utilisez le Tuyau pour leave la pièce.

Star Medal

When you emerge at Point 2, watch out for attacks from the nearby Hammer Bro. A short Blokkablok is circling the area, so be especially careful when you dodge incoming hammers. Defeat the Hammer Bro, then hit the Blokkablok's single ? Block to reveal a Super Mushroom.

Lorsque la zone est claire, frappez le | Bloc sur le mur du fond pour créer un chemin temporaire. Marchez jusqu'au bout des Blodks faciaux, puis sautez pour collecter la première Médailles Étoile du niveau.

Star Medal

Élimez les deux

Les Boomerang Bros au point 3, puis utilisez le bloc ! à droite. Lorsque les blocs visage sont en place, suivez-les pour trouver la deuxième médaille d'étoile.

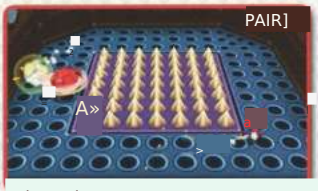
Star Medal

Marchez sur le navire's

dépouille pour trouver le bloc 1 au point 4. Utilisez le bloc ! pour créer un chemin temporaire, puis suivez les blocs visage vers la gauche. Prenez la dernière médaille d'étoile du niveau, puis dépêchez-vous de revenir sur le navire avant que le bloc ! ne se réinitialise,

Boss Battle: Boom Boom

Boom Boom n'a pas appris de nouveaux mouvements, mais les pointes rétractables de la pièce compliquent un peu les choses cette fois-ci lorsque Boom Boom exécute son attaque tournoyante, les pointes apparaissent le long des murs de la pièce. Cela vous empêche de fuir Boom Boom, vous devrez donc être un peu plus agressif. Sautez par-dessus ses bras tournants et atterrissez sur sa tête pour porter un coup dévastateur.



Quand Boom Boom se met en boule, les piques au centre de la pièce émergent. Si vous restez de l'autre côté de la pièce par rapport à Boom Boom, — les pointes aident en fait à protéger vous contre ses attaques. Attendez Boom Boom fait surface, puis répétez le processus. Sautez sur sa tête trois fois pour le vaincre, puis sortez par le tuyau,

Boss Battle: Pom Pom

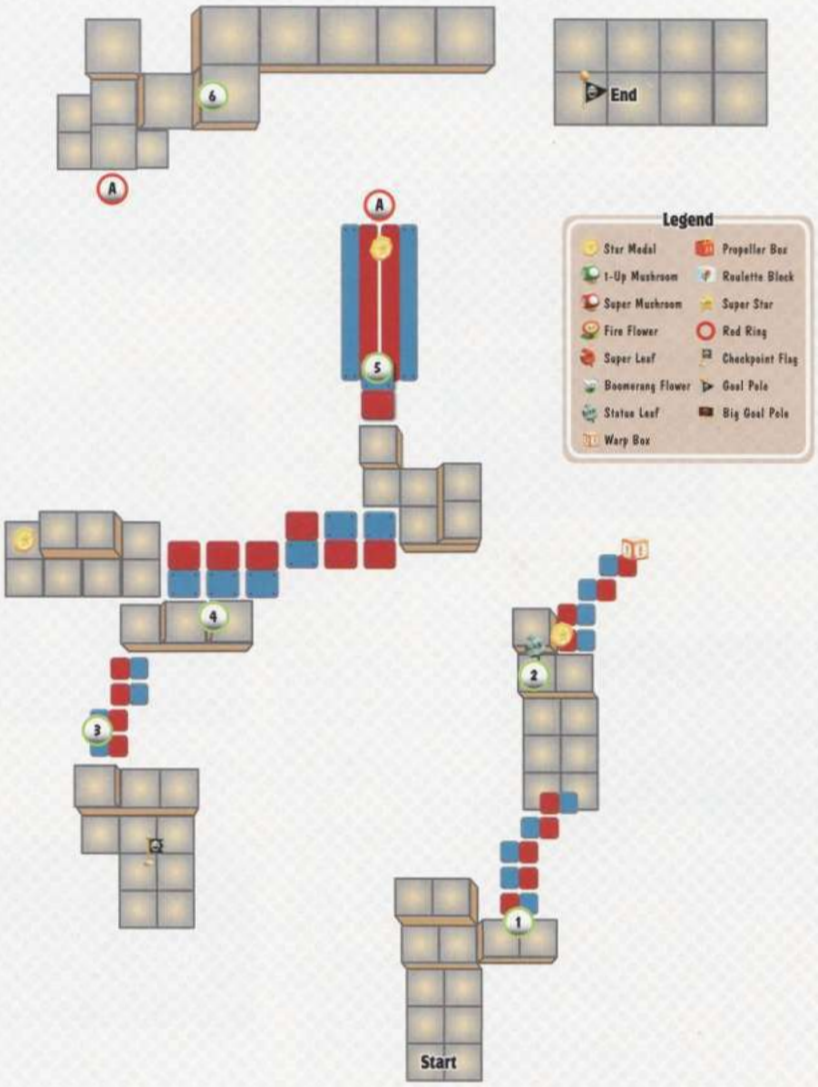
Courez sur les blocs donuts et collectez l'horloge verte +. Quand Pom Pom apparaît, foncez le long des blocs donuts pour la prendre en flanc, puis sautez sur sa tête inflige des dégâts. Il faut un certain temps pour que les blocs donuts réapparaissent, alors planifiez bien votre itinéraire,

Pour esquiver Pom Pom's coquille attaque, faites le tour de l'extérieur des blocs donuts. Tant que vous bougez, la coquille ne frappera vous, d'ici le temps que vous complétez le cercle, Pom Pom devrait émerger de sa coquille. Attendez qu'elle choisisse une plateforme, puis esquivez-la boomerangs et portez un autre coup. Répétez le processus jusqu'à ce que vous la vainquiez et mettiez fin à la rencontre.

Quand vous êtes prêt à terminer le niveau, sautez sur le bloc ? au point 5 et faites un départ rapide pour sauter à la haut de le But Fole.

Special Five

Special 5-1



Ce niveau contient plusieurs panneaux rouge-bleu, 50 vous devez planifier chacun de vos sauts pour les traverser en sécurité. En planifiant votre parcours, gardez un œil sur les Boos à proximité.

Star Medal

L'un des blocs à

Le point 2 contient une feuille de statue.

While you collect it, face the nearby Boo to keep it from

vous qui arrivez en cachette. Sautez sur les blocs et sautez sur la plate-forme, puis verrouillez pour l'Étoile

medal floating to the right. Before you collect it, make

assurez-vous que les panneaux rouge-bleu montrent leurs côtés bleus. Sautez sur la médaille Étoile et laissez tomber sur le panneau rouge lorsqu'il se met en place.

Quand vous atteignez le point 3, faites attention aux billes pointues qui roulent sur les panneaux rouge-bleu, Chaque fois qu'une pointe

balle apparaît dans devant vous,

utilisez un saut pour faire basculer les panneaux rouge-bleu sous elle. Alors que la balle pointue tombe sans danger à travers le chemin, continuez le long des panneaux rouge-bleu repositionnés jusqu'à repérer le prochain danger,

Star Medal

Lorsque vous atteignez

Peignez le 4, suivez le chemin vers la gauche pour trouver la deuxième Étoile Médaille. D'autres billes pointues apparaissent devant vous. Attrapez la médaille Étoile, et restez immobile jusqu'à

the spiked balls drop vers le bas vers

Sortez-les, puis continuez vers la droite et le long

the main path.

Star Medal

® = Point 5, regardez atteindre vous pour la médaille Étoile sur le chemin ci-dessous Il y a quelques sournoises

Boos se cachant dans

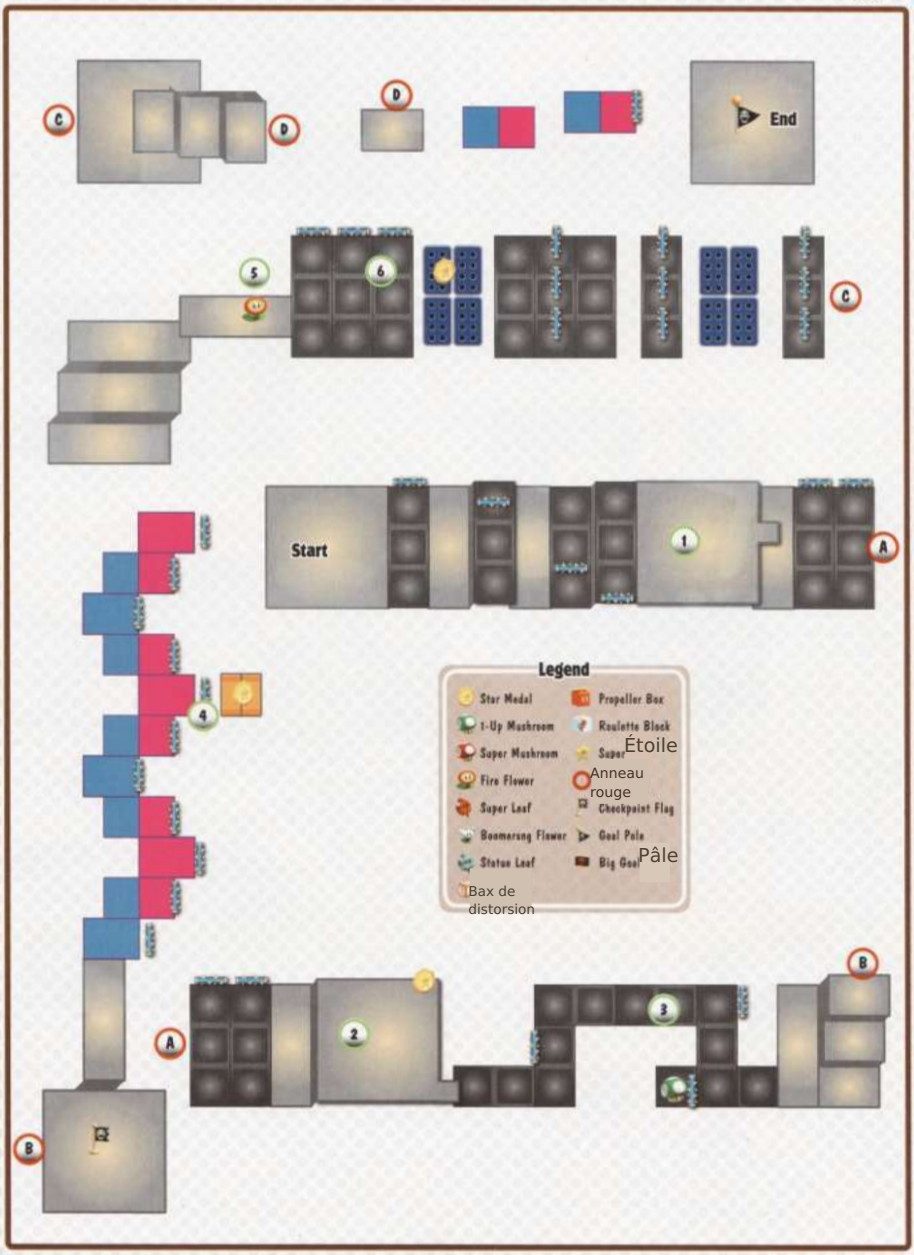
la zone, alors soyez faites attention ! Laissez tomber vers l'un de

les panneaux bleus, et courez vers la médaille Étoile jusqu'à ce que les Boos apparaissent. Contournez-les

et synchronisez vos sauts pour vous assurer d'avoir toujours un panneau sur lequel atterrir. Après avoir attrapé la médaille Étoile, continuez le long des plates-formes.

Lorsque vous atteignez le point 6, attendez que la rangée de billes pointues roulez au travers du chemin. Une fois clair, accélérez jusqu'au

à droite faire un en courant bondir vers l'objectif. poteau.


C
D
D
End
5
6
C
Start
1
A
4
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal
Étoile
Anneau rouge
Pâle
Bax de distorsion
A
2
3
B
B

NOTE

Ce niveau contient un Clône Cosmique. Cet ennemi implacable imitent chacun de vos gestes comme s'ils vous suivaient through la zone,

Esquivez les piques en vous dirigeant vers le Chain Chomp à Ards Poi hg; le Clône Cosmique ne devrait pas se matérialiser tant que vous ne les aurez pas dépassées les piques

Star Medal

Utilisez le | Bloc pour créer un chemin temporaire vers la droite. Lorsque au moins deux blocs-face sont en place, suivez-les jusqu'à la Médaille d'Étoile voisine. Le rebord est très petit et le Clône Cosmique se tient juste derrière vous. Montez d'un côté du rebord, puis

faisant le tour de la Médaille d'Étoile pour éviter le Clône Cosmique en revenant sur le chemin principal.

Lorsque vous atteindre Point 3, sautez à travers l'écart et saisissez le champignon 1-Up. Si les piques oscillantes sont en le chemin, suivez le chemin vers le champignon 1-Up, puis sautez par-dessus l'écart pour faire le tour du Clône Cosmique.

Star Medal

Comme vous évitez les piques le long du passage basculant, sautez par-dessus et saisissez la Médaille d'Étoile à Paint

4. Si vous déplacez rapidement, le Blocks donuts du shouldn't se matérialisent jusqu'à ce que vous quittiez le Clône Cosmique.

Courez entre les Chain Chomps et frappez le Bloc ? au Point 5 pour révéler une Fleur de Feu. Sautez pour récupérer le power-up avant qu'il n'atterrisse, ou faites le tour de l'un des Chain Chomps et saisissez-le lors de votre deuxième passage.

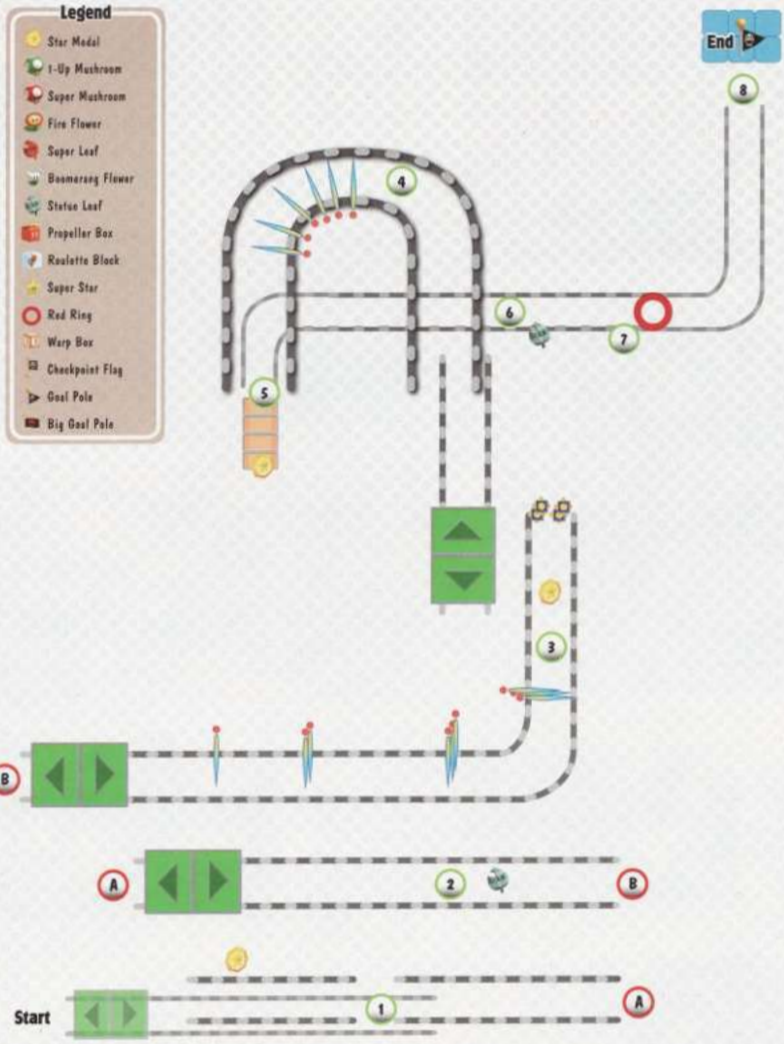
Star Medal

Le dernier Médaille d'Étoile g flotte au-dessus des piques rétractables au Point 6. Si les piques sont relevées lorsque toi le arrive, conduire Cosmique Clone cercle toi le esquiver oscillant pointes jusqu'à rétractable pointes laisser tomber vers le bas, puis bond à saisir le Étoile Médaille et continuer le long de le chemin.

Clone cercle toi le peut continuer, dans pointes jusqu'à rétractable pointes laisser tomber vers le bas, puis bond à saisir le Étoile Médaille et continuer le long de le chemin.

Special 5-2

Special 5-3


Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Warp Box
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole
End
8
4
6
7
5
3
B
A
2
B
Start
1
A

Star Medal

Attendez que le

attendre que le geyser au point 1 se calme, puis déplacez le pupitre de commutation jusqu'au bout des rails. Lorsque le geyser entre en éruption, revenez par-dessus pour atteindre le bloc 7 sur les rails supérieurs. Sautez sur le bloc ?, puis sautez pour récupérer la première médaille d'étoile.

StarjMedal

Quand vous descendez

jusqu'au point 5, sautez par-dessus les blocs donuts pour en garder au moins deux en place. Après avoir collecté l'étoile

Médaillon,

utilisez les plateformes restantes pour retourner au

Pupitre de commutation,

Assurez-vous de détruire les Blacks au point 6 ! Celui de gauche contient une Feuille de statue. En continuant le long des rails, faites attention au faux

Bloc caché dans les blocs devant vous.

Arrêtez le pupitre de commutation au point 2, et frappez le bloc ? pour collecter une feuille de statue. Assurez-vous d'être en position pour l'attraper, puis sautez jusqu'au prochain pupitre. Faites attention aux moteurs à réaction le long des rails. Attendez que les flammes se calment avant d'essayer de déplacer le pupitre.

Red Ring

Sauter à travers

le rouge Anneau au point 7, puis esquivez les Bullet Bills

alors que vous

continuer le long des pistes. Collectez

toutes les pièces rouges avant qu'elles disparaissent pour gagner un autre power-up.

past them.

Star Medal

The second Star Medal is located at

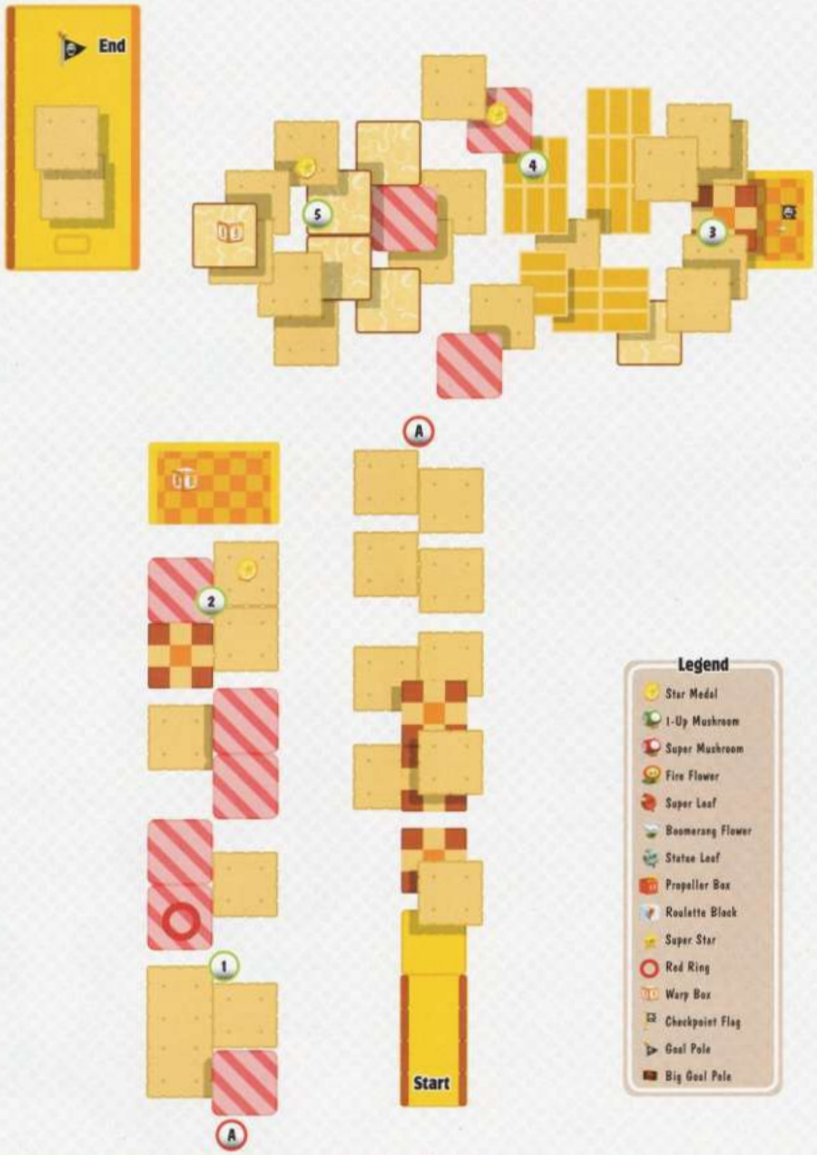
Point 3. Faites attention aux Paragoombas pattolant, et sautez pour le saisir en passant.

Assurez-vous que le pupitre de commutation se déplace à pleine vitesse lorsque vous atteignez le geyser au point 8. Alors que vous êtes projeté dans les airs, faites un pas rapide vers le sommet du poteau de but.

Le jet moteurs à Point 4 sont placé très fermer chaque autre, mais ils avoir un convenant arrêt motif. tir près de le premier moteur et attends qu'il expulse son exhaust. Alors que les moteurs restants commencent à s'éteindre, continuez le long des rails.

PRIMA Official Gam

&


End
1
2
3
4
5
A
A
Start
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Warp Box
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole

Red Ring

En raison du défilement niveau et les plateformes mobiles, vous devez bouger très vite pour rester à l'écran. Passez par le Point 1, puis

sautez le long de les plateformes à collecter la page 7 7 Pièces. Faites attention for attack ennemis, et collectez toutes les pièces rouges pour gagner une Fève de statue.

Star Medal

Le premier (2 Médaille d'étoile et G1 est placée directement sur votre chemin, passez par le point 2 pour la collecter, puis continuez vers le Warp Box.

Après avoir passé par la Warp Box, le niveau commence à défiler vers le haut. Les plates-formes entrent soit par la droite soit par la gauche de l'écran, donc vous avez plenty des options alors que vous montez le chemin, Essayez d'atteindre les pièces en chemin, mais assurez-vous de ne pas être laissé pour compte,

StarjMédaill

Alors que vous vous approchez Point 4, cherchez la Star Médaille le long du bord droit de l'écran. Tenez-vous sur la plateforme rose sous la Star Médaille, et attendez qu'une plateforme mobile entre dans la zone. Sautez sur la plateforme avant qu'elle blocs votre le chemin. et le continuer à travers niveau.

StarMédaille

Quand vous (5 a atteignez le Flophoppers au point 5, déplacez-vous rapidement pour atteindre la plateforme suivante. La dernière médaille d'étoile est sur le côté droit, vous devez donc la saisir avant que les plates-formes ne se déplacent.

End

5
6
7
8

2
3
4

1
Start

Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Anneau Rouge
Checkpoint Flag
Goal Pâle
Big Goal Pele
Bax de distorsion

Pour atteindre la fin de ce niveau, vous devez utiliser les Warp Boxes pour traverser une série de pièces. Chaque pièce contient plusieurs Warp Boxes, seulement un qui mène à la zone suivante. Lorsque vous entrez dans une nouvelle zone, cherchez une pièce unique située près de l'un des Warp Boxes — cette pièce indique toujours le chemin correct. Pour quitter la première pièce, traversez la pièce et entrez dans le Warp Box près du mur droit.

La deuxième pièce est remplie de Tail Goombas. Frappiez l'erate sur le sol pour collecter une Statue Leaf. Le Warp Box sur le rebord menant à la à droite est marqué d'une pièce. Lorsque vous êtes prêt à continuer, montez au deuxième étage.

Le troisième est rempli avec des Piranha plantes, Lorsque vous avez terminé les ennemis devant vous, puis recherchez le bloc ? à gauche pour collecter une Fire Flower. Le bloc ? à droite contient un Poison Mushroom, il vaut donc mieux l'éviter. Montez sur la rampe à gauche pour trouver une seule pièce près d'un Warp Box,

La quatrième pièce est remplie de Dry Bones. Évitez ces ennemis persistants et montez au deuxième étage. Pour passer à la zone suivante, trouvez le Warp Box dans la petite étagère sur le mur arrière,

Star Medal

La cinquième pièce a une seule Goomba patrouillant le deuxième étage. Après vous recherche le premier du sol, tête sur et le Gaincre Goomba à collecter au niveau Étoile Medal. Le Warp Box à proximité est marqué d'une seule pièce. Lorsque vous êtes prêt, utilisez-le pour passer à la pièce suivante.

La sixième pièce est remplie de Prongos. Touchez le bloc ? à collecter un Boomerang Fleur, puis faites votre chemin à le/la deuxième, Trouvez la pièce situé à le/la bord de le/la passerelle, puis sauter à le/la Boîte à Warp proximité,

primagames.com

Star Medal

La septième pièce est remplie mais avec Peepa, il y a un seul Goomba on the first plancher. Vainquez afin de collecter la deuxième médaille étoile, puis montez sur la rampe à gauche. Le bloc ? à the top of the la rampe contient une Feuille-statue, assurez-vous de le fouiller sur votre chemin vers le deuxièmes étage. Lorsque Vous êtes prêt à continuer, utilisez le Warp

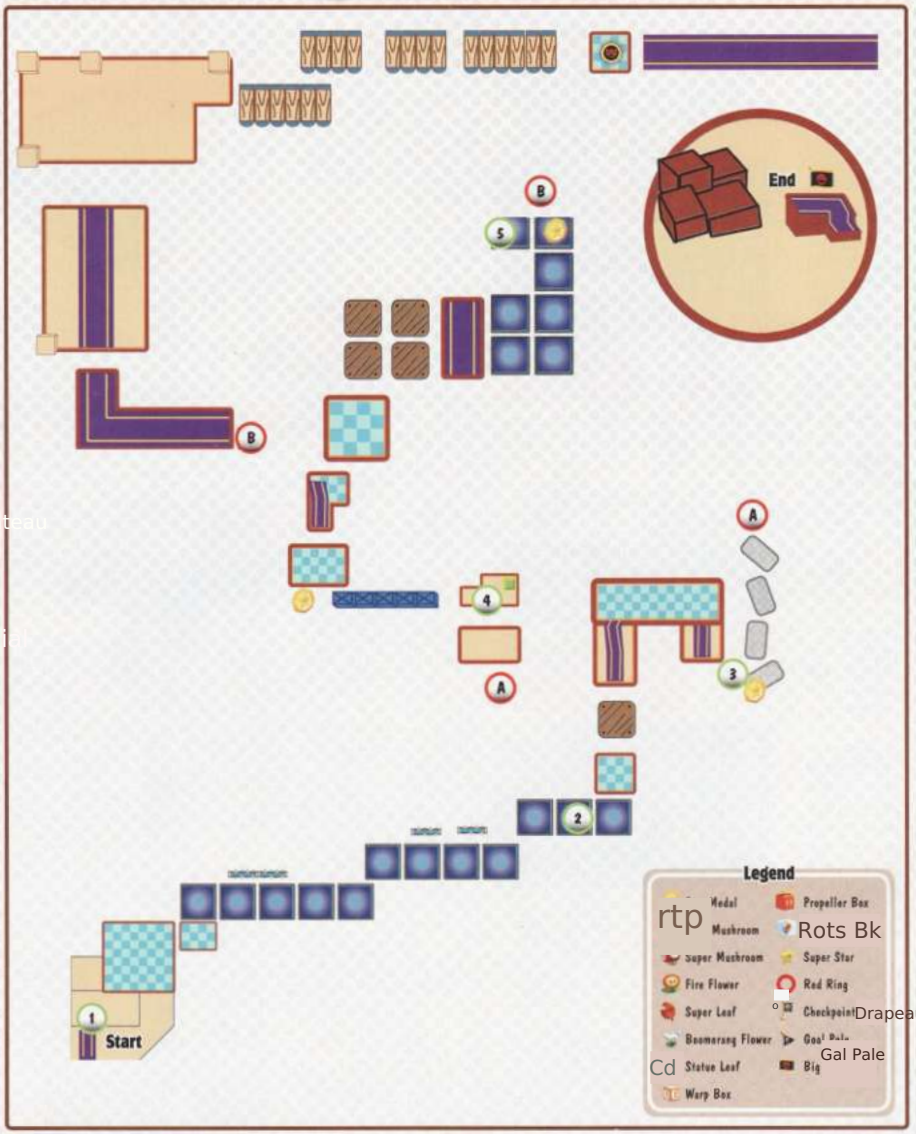
Boîte de téléportation située près du mur arrière.

Star Medal

remplie Th avec = sid (3 Goomba à l'étage inférieur. Évitez les Boos et vainquez le Goomba pour obtenir la dernière médaille étoile du niveau. Lorsque vous êtes prêt à quitter cette pièce, montez au deuxième étage et entrez le

Boîte de téléportation près du mur arrière.

Special 5—Castle



5-Château

Spécial

rtp

Rots Bk

Drapeau

Gal Pale

Cd

© Nowe

Vous doit collecter un total de 180 Médailles d'étoile pour déverrouiller ce niveau. Si vous avez pas rencontré le déverrouillage exigences, revoir terminé niveaux pour collecter suffisamment de Médailles d'Étoile.

© NOTE

Vous début ce lavel avec très peu temps sur le elock. Pour étendre le temps limite, toi doit défaite le/la ennemis situé partout du niveau.

&

primagames.com

i 5 -

PRIMA

Le niveau commence avec seulement 30 secondes sur l'horloge, you atterrissez sur un Goomba lorsque vous entrez dans le château, mais il y en a beaucoup d'autres le long du chemin,

Il y a un combat contre un boss vers la fin du niveau, alors défaites chaque Goomba que vous voyez pour vous assurer d'avoir assez de temps pour le terminer.

Star Medal

La première Star Medal

est située au-dessus des plateformes mobiles au point 2. Lorsqu'une plateforme apparaît à partir de la lave, sautez

par-dessus et saisissez la Star Medal.

Les plateformes mobiles vous mèneront finalement à la zone suivante, mais le trajet fera perdre un temps précieux. Sautez par-dessus les plateformes mobiles pour

accélérez le trajet. Lorsque vous atteignez la zone suivante, trouvez une faille dans les Bulles de lave et éliminez les Goombas à la peinture 3.

Star Medal

Lorsque vous atteignez (a) j=

Point 4, tenez-vous au bord d'un métal plateforme il approche comme la Star Medal. Saisissez la Star Medal et sautez

en sécurité avant que la plateforme ne sombre dans la lave.

Star Medal

En chemin vers

Dry Bowser, assurez-vous de collecter la Star Medal au point 5. Restez à l'écart des boules de feu de Dry Bowser, et

Faites attention aux gouffes dans les plateformes mobiles. Lorsque vous êtes à portée, faites un saut en marche vers la Star Medal, puis continuez le long du chemin.

Boss Battle: Dry Bowser

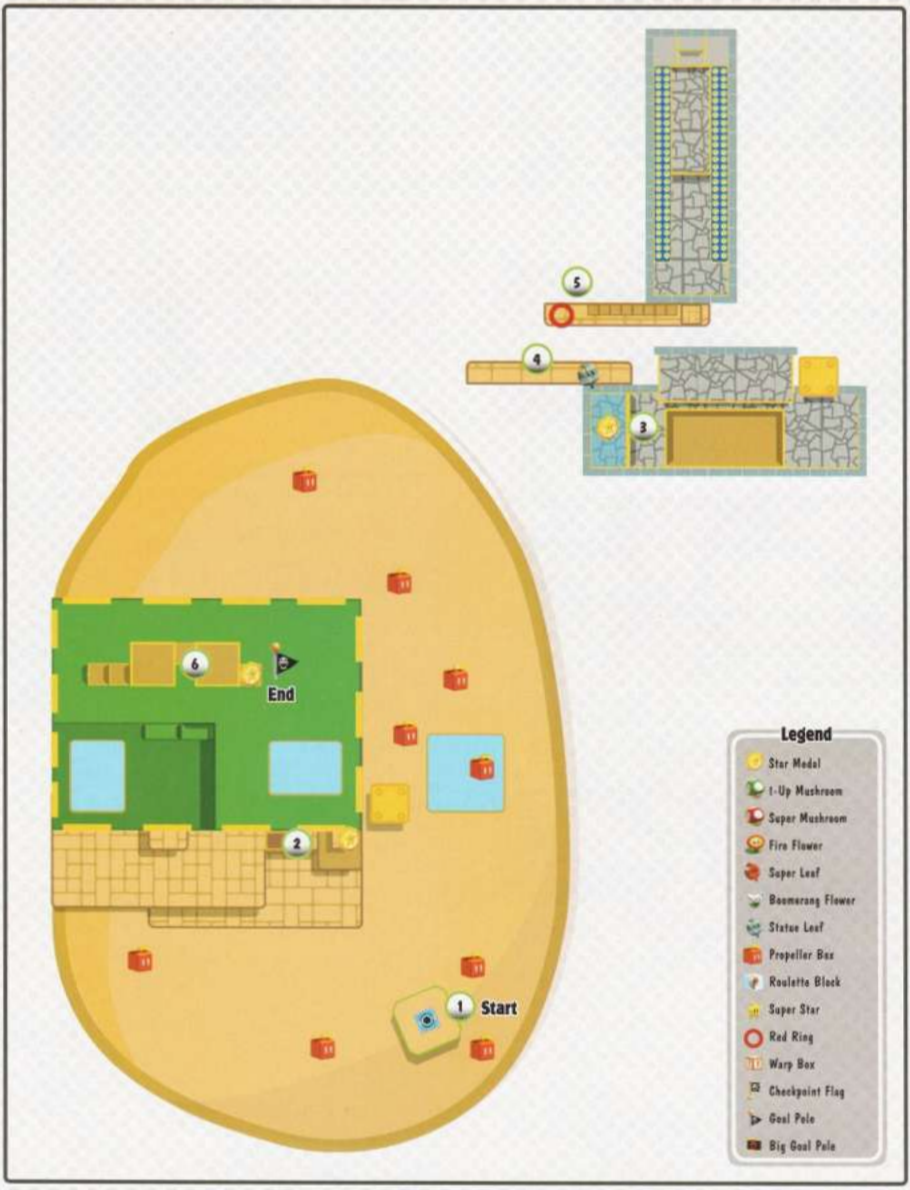
Cette fois, Dry Bowser attaque avec des boules de feu, des sauts et des fouets de queue. Ce combat est très similaire aux rencontres précédentes,

mais gardez un œil sur l'horloge, assurez-vous d'éliminer les Goombas restants pour prolonger le temps imparti, et avancez le chemin dès que vous trouvez une ouverture.

Le pont est divisé en sections assez petites. Cela ne vous laisse pas beaucoup de place pour esquiver les attaques entrantes, mais faites

assurez-vous de rester près de Dry Bowser. Si vous vous retirez sur une plateforme lointaine, vous raterez votre chance de lui glisser entre les jambes sans être blessé. Évitez ses attaques jusqu'à ce qu'il saute dans les airs, puis foncez jusqu'à la fin du pont, actionnez l'interrupteur pour mettre fin à la rencontre, puis montez vers le poteau d'arrivée.

Special 6-1


5
4
3
6
End
2
1
Start
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Warp Box
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole

0495] Lorsque le niveau du départ, frappez le 7e bloc au point 1 to reveal un Boîte Propulseur. Chacun des blocs autour contient soit une boîte Propulseur soit un Poison Champignon, il vaut donc mieux les éviter pour l'instant. Cherchez des pièces et d'autres objets dans la zone, ou utilisez la boîte Propulseur pour escalader la tour.

Après avoir collecté la deuxième médaille d'étoile, descendez tout droit et passez par la porte voisine. Cherchez les 7 blocs le long des mur pour collecter une Feuille de Statue. Lorsque vous serez prêt, revenez à la porte et volez jusqu'au prochain rebord.

NOTE

Vous aurez besoin d'une Boîte Propulseur pour collecter chacune des étoiles de ce niveau. Medals. IT vous perdre votre power-up tout au long du chemin, revenez au Point 1 pour trouver un remplacement.

Star Medal

Utilisez une Boîte Propulseur pour voler jusqu'à le Bloc Note au Point 2. Sautez du Bloc Note, puis effectuez un saut mural et volez jusqu'à la première médaille d'étoile. Si vous avez du mal à l'atteindre, flottez autour du coin droit. Posez-vous sur la platforme pour rechargez votre Boîte Propulseur, puis volez jusqu'à la Médaille d'Étoile.

Star Medal

Le deuxième Médaille d'Étoile est flottant à l'intérieur de la tour. Envolez-vous depuis en dessous et utilisez un saut mural pour attraper l'Étoile Médaille, ou trouvez simplement votre chemin le long des différentes plates-formes.

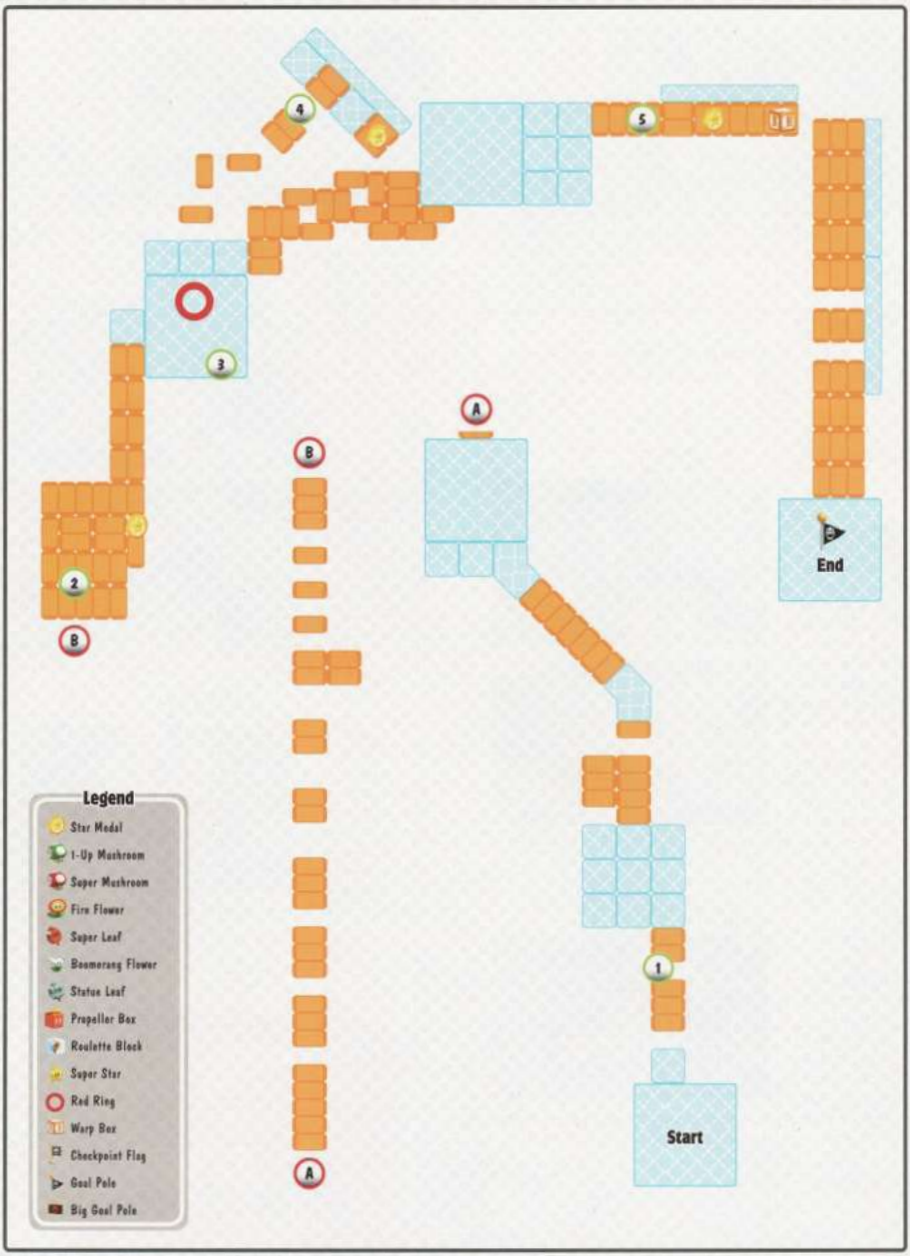
Red Ring

Sauter par travers l'Anneau Rouge au Point 5, puis suivez les pièces rouges vers la droite. Ramassez toutes les pièces rouges avant qu'elles ne disparaissent pour gagner une Feuille de Statue. Lorsque vous atteignez la porte suivante, utilisez la Boîte Propulseur pour voler jusqu'au sommet de la tour.

Star Medal

Avant vous sautez vers le but Pôle, assurez-vous que vous collectez le dernier Étoile du niveau Médaille. Recherchez son ombre à le Point 6, puis utilisez la Boîte Propulseur pour voler vers le haut et l'attraper.

Special 6-2



• primagames.com
Guide
Jeu
Officiel
PRIMA

NOTE

Vous commencez ce niveau avec très peu de temps sur l'horloge, Pour prolonger la limite de temps, vous devez ennemies localisés partout défaire le le laveur.

Bougez rapidement sur les blocs donuts, mais assurez-vous de sauter sur les Goombas sur le chemin. Chaque fois que vous en vainquez un, 10 secondes sont ajoutées à l'horloge. Si vous échouez à vaincre ces ennemis avant que les plateformes ne se brisent, vous aurez beaucoup de difficulté à terminer le niveau dans la limite de temps.

Red Ring

Pass through the Red Ring at Point 3, then follow the Red Coins across the Donut Blocks. As you grab each Coin, try to leave the surrounding area. Collect all of the Red Coins to earn a Statue Leaf, then turn around and follow the Donut Blocks toward the background.

Star Medal

Lorsque vous atteignez Point 2, attirez tous les Goombas voisins vers votre position. Il faut un moment pour que le troisième Goomba vous atteigne, alors sautez entre les blocs donuts pour ralentir le rythme de leur chute. Après avoir vaincu les trois ennemis, accélérez vers le bord de les blocs donut et sautez à travers la médaille étoile.

Star Medal

Lorsque vous atteignez Paint 4, effectuez une série de sauts contre les murs pour atteindre la corniche au-dessus de vous. Traversez la médaille étoile sur les blocs donuts, puis sautez sur le Goomba et continuez le long du chemin principal.

Star Medal

Abaisser vers le bas pour vaincre le le Goomba à Point 5, puis faire un courant sauter à travers la médaille étoile, Quand vous atterrissez, dirigez-vous vers la Warp Box et suivez le chemin jusqu'au poteau d'arrivée.

Special 6-3

primagames.com

Lorsque le niveau commence, évitez le Chain Chomp et appuyez sur le panneau pivotant au sol. Montez et activez le panneau pivotant vers le

Guide

Jeu

à gauche pour créer un EEE

Officiel

pont temporaire vers la prochaine corniche.

PRIMA

Lorsque vous recherchez les blocs ? au Point 2, évitez celui de gauche — il contient un champignon toxique. Appuyez sur le poussoir tournant et cherchez les deux blocs restants pour collecter une Super Star. Suivez le chemin qui vous mène au mur arrière, puis sautez sur la plate-forme à gauche.

Lorsque vous atterrissez, sautez pour trouver la Feuille de Statut cachée dans un Bloc Invisible.

Star Medal

La dernière médaille Étoile pui

flotte près de la fin du chemin. La zone est envahie par les Stingbies,

mais vous pourriez ne pas avoir assez de temps pour les engager. Évitez-les et placez-vous derrière la médaille Étoile, sautez pour la récupérer et descendez jusqu'au poussoir tournant. Sautez le long du chemin qui se déploie au-dessus de vous, ou attendez que le poussoir tourne se réinitialise avant de sauter dans le Tuyau.

Star Medal

Avant d'activer le poussoir tournant, sautez sur la corniche à gauche pour trouver le drapeau de point de contrôle du niveau. Lorsque vous êtes prêt, revenez au poussoir tournant et suivez le chemin jusqu'à la première médaille Étoile. Le bloc ? sur le chemin contient un champignon toxique, donc il vaut mieux éviter de le chercher.

Star Medal

Quand vous quittez le Tuyau, descendez et effectuez un-carement somersault à travers les blocs sur la gauche. Saut mural sur le Stingby, puis récupérez la médaille Étoile sur la corniche

Faites attention aux piques au point 4. Sautez par le bloc ?, puis revenez en arrière et saisissez le champignon 1-Up derrière vous. Il y en a un autre Champignon 1-Up à droite, mais vous devez vous dépêcher si vous espérez en récupérer les deux. Le chemin mène jusqu'à la fin de la zone, et vous devez parcourir toute la distance avant qu'elle ne disparaisse.

TIP

Si vous avez perdu votre transformation Tanook, Paragoomba off de u te atteignez le sommet du Pola d'objectif.

Special 6-4

Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Warp Box
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole
End
Start
A
1
2
3
4

© Note

Ce niveau contient un Clone Cosmique, cet ennemi implacable des imitateurs de vos sections; il vous suit à travers les zones.

Star Medal

Cours le/la?

Blocs au point 1, puis faites demi-tour et utilisez-les pour atteindre la Médaille des Étoiles

on the ledge

à gauche. Pour vous assurer d'éviter le Clone Cosmique, descendez du rebord avant de revenir vers la droite.

Star Medal

Lorsque vous atteignez le tourbillonnant à Point 2, essayez de collecter l'Étoile voisine

Médaille de la plateforme. Si n'autorise pas cela, sautez jusqu'à l'angle rebord et : revenez en arrière pour faire une seconde tentative. À chaque changement de direction, assurez-vous de laisser assez d'espace pour courir devant le Clone Cosmique qui vous rattrape.

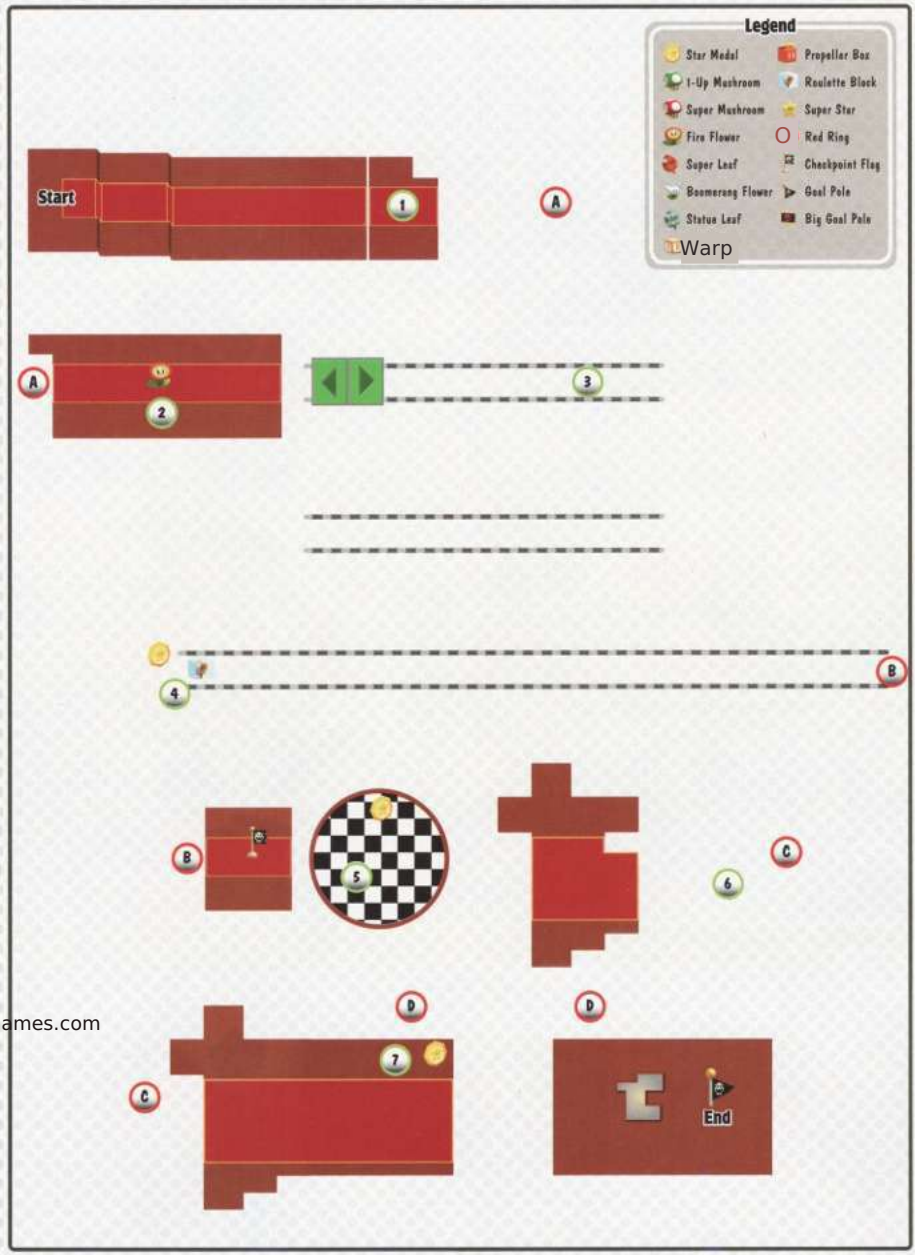
Sauter sur la petite plateforme au point 3, puis sautez pour révéler une Super Étoile cachée dans un Bloc Invisible. Utilisez ce power-up temporairement pour éliminer le Clone Cosmique, puis rebondissez vers la zone suivante

Star Medal

(® Wren you (4 il repère Point

Médaille 4, et sur et saisissez-la. Sautez en arrière à le/la à droite et suivre le tourbillonnant jusqu'à la fin du niveau. Cela ne prendra pas pour que le Clone Cosmique réapparaisse, alors continuez à avancer pour atteindre le poteau d'objectif !

Special 6-5



primagames.com

Lorsque vous avancez sur la plateforme dans la première zone, faites attention aux chardons et aux Boos sur le chemin. Ajustez votre position à chaque fois que la plateforme tourne, et soyez prudent lorsque vous essayez de récupérer les pièces à proximité.

Cherchez les Blocs ? au Point 2 pour obtenir une Fleur de Feu. Dirigez-vous vers le bas de l'écran pour trouver un piédestal, Allumez le piédestal pour révéler deux Champignons Poison et un Super Champignon. Détruisez les Champignons Poison avec vos boules de feu, puis prenez le Super Champignon et sautez sur la plateforme mobile à proximité.

Les Boos le long des rails peuvent être gênants, alors gardez un œil sur eux. Lorsqu'un de ces ennemis vous bloque, utilisez une boule de feu pour le dégager temporairement de votre chemin,

Star Medal

Lorsque vous descendez = vers les rails inférieurs, continuez à gauche jusqu'à ce que la plateforme mobile s'arrête au Point 4. Sautez pour récupérer la Médaille Étoile

puis prenez un bonus dans le Bloc Roulette.

Star Medal

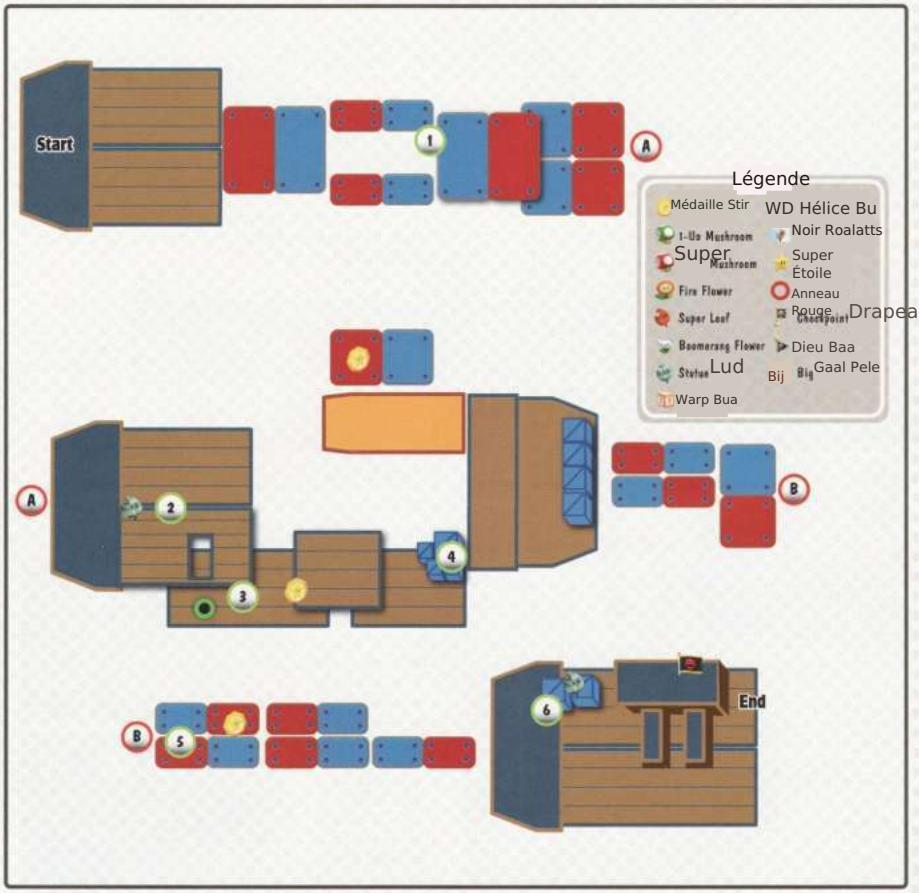
Cherchez le bord de la grande plateforme tournante pour trouver la deuxième Médaille Étoile du niveau. Avant de partir, frappez le Bloc ? à proximité pour révéler une Super Étoile et trois Big Boos. Prenez la Super Étoile et éliminez les ennemis avant que son effet ne disparaisse.

La prochaine plateforme vous transporte à travers plusieurs ennemis, mais les chardons sur le chemin sont tout aussi dangereux. Faites attention aux obstacles à venir, et esquivez à travers les espaces en passant.

Star Medal

Avant de passer par la porte au Point 7, récupérez les pièces à droite. Sautez pour révéler les trois Blocs Invisibles juste au-dessus de vous. Montez sur les Blocs utilisés et sautez pour révéler deux autres Blocs Invisibles. Continuez à grimper le mur pour en trouver un — un autre Bloc Invisible, puis utilisez-le pour atteindre la dernière Médaille Étoile du niveau.

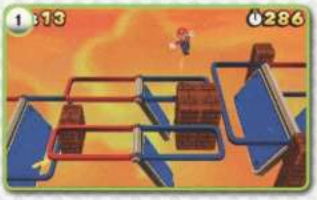
Special 6—Ship



NOTE

Vous devez collectez un total de 200 étoiles Medals pour déverrouiller ceci level. Si tu haven't rencontré les exigences de déverrouillage, revisite a complété les niveaux pour collect des Médailles d'Étoile suffisantes.

positions sauter une des Blocs le long de le centre de le chemin tourner plates-formes dans un plus accommodant arrangement.



En raison du défilement du niveau, vous n'avez pas beaucoup de temps à plan ton/votre itinéraire le long de les Rouge-Bleu Plates-formes. Si vous trouvez vous-même dans un cas difficile

Quand tu atteindre Point 2, frapper ? Bloc à la centre du Blokkablok pour révéler un Statue Feuille, Le proche Stingbies fait c'est dangereux

restez en place, donc envisagez de passer à autre chose dès que vous l'avez collecté.

Star Medal

Pour collecter le premier Médaille Étoile, dépêchez-vous de descendre au point 3 et passez par l'ouverture dans les Blocs empilés. Attrapez la Médaille Étoile à droite, puis remontez à travers les Blocs avant qu'ils ne quittent l'écran. Entrez dans le Tuyau à gauche pour lancer un combat de boss,

ou prenez le raccourci vers la droite. Pour passer directement à la zone suivante, sautez jusqu'à le rebord et accroupissez-vous près des Blocs utilisés. Saut périlleux à travers le seul Bloc au centre de la pile pour trouver un passage secret.

Star Medal

Sautez vers le haut au-delà du

Blocs falsifiés au point 4 et retour sur le pont du vaisseau. Vous devez continuer à bouger, 50 il vaut mieux ne pas les combattre. La deuxième Médaille Étoile se trouve sur le Panneau Rouge-Bleu à l'arrière-plan. si le panneau bleu de la plateforme est affiché, sautez

montrez pour mettre la Médaille Étoile en place. Lorsque vous voyez la Médaille Étoile, courez et saisissez-la avant qu'elle ne sorte de l'écran.

Boss Ba Date. Soom Soom)

Si vous choisissez de entrez dans le Tuyau, vous trouverez que Boom Baom a appris un nouveau un Quand WELLER\ attaque de mise en cause, il laisse une traînée de feu au sol. Vous pouvez sauter par-dessus les flammes pendant que vous attendez que Boom Boom devienne éboulé, mais envisagez d'arrêter son attaque tôt. Sautez par-dessus les poings tournants de Boom Boom et atterrissez sur sa tête pour donner un coup des plus douloureux.

Lorsque Boom Boom se rétracte dans sa coquille, il se comporte comme lors des batailles précédentes. Évitez ses attaques pendant qu'il rebondit dans la pièce et attendez qu'il réapparaisse.

Chaque fois que la tête de Boom Boom est exposée, il est vulnérable à vos attaques. Sautez simplement sur sa tête trois fois pour mettre fin à l'affrontement.

Star Medal

La dernière du niveau

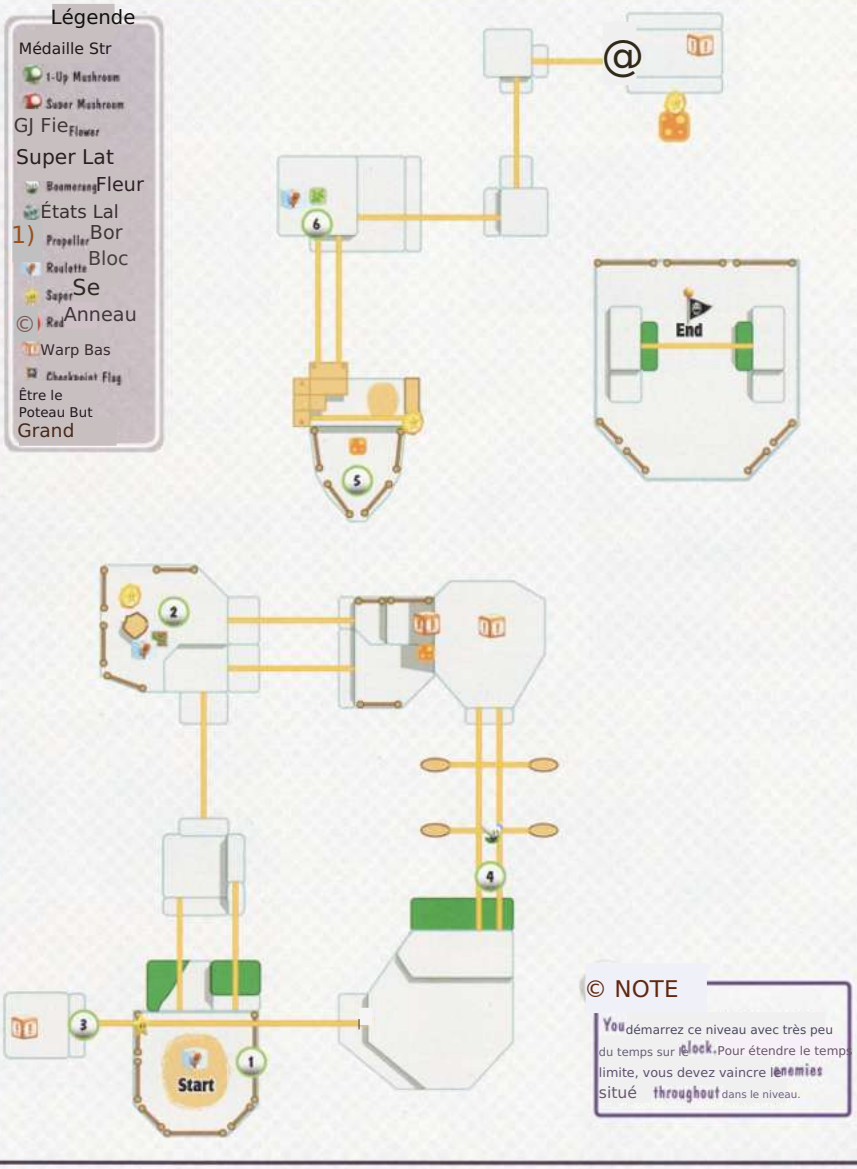
La Médaille Étoile est située au-dessus du Panneau Rouge-Bleu au point

5. Stand on the

panneau bleu près de la Médaille Étoile, puis sautez pour le récupérer. Il y a une rangée de piquets attachés au panneau rouge de la plateforme, alors assurez-vous de sauter assez loin pour les éviter en atterrissant.

Quand vous atteignez la fin du niveau, fais un saut mural entre les blocs empilés au point 6. Lorsque vous atteignez le sommet, frappez au sol le bloc le plus proche de la perche objectif pour récupérer une Feuille de Statue.

SpecialSeve 1 n
El



© NOTE

You démarrez ce niveau avec très peu du temps sur le clock. Pour étendre le temps limite, vous devez vaincre les enemies situé throughout dans le niveau.

Chaque fois que vous battez un Boomerang Bro, vous augmentez la limite de temps de 10 secondes. Il y a beaucoup d'ennemis le long du chemin, mais leurs attaques à distance peuvent rendre difficile le maintien d'un rythme rapide. Récupérez un power-up sur le Roulette Block au Paint 1, puis traversez les cordes raides.

Vous trouverez au moins un Boomerang Bro à la fin de presque chaque corde raide, faites donc preuve de prudence en traversant. Évitez de rebondir et laissez les boomerangs vous passer au-dessus lorsque vous vous rapprochez de votre adversaire. Quand vous êtes à portée, éliminez l'ennemi et sautez hors de portée des boomerangs qui reviennent.

Sautez sur la corde raide au point 4 et frappez le bloc ? pour obtenir une Boomerang Flower.

Star Medal

Après avoir “nettoyé” les Boomerang Bros au point 5, rebondissez sur le coussinet en caoutchouc et continuez le long des cordes. Lorsque vous atteignez la corde la plus haute, récupérez la Star Medal sur le poteau à droite.

© **NOTE**

Comme dans le monde 3-4, il y a un voyant shortcut au début du level. Tenez-vous sur la petite corniche près de la corde raide à droite, puis sautez droit pour révéler un invisible Bloc. Vous pouvez utiliser ce Bloc pour atteindre la corde au-dessus de vous, mais vous manquerez la première Star Medal du niveau si vous choisissez de le faire.

Frappez le Roulette Block au point 6 pour faire tomber un power-up dans le fosse. Sautez pour le ramasser, puis continuez vers la fin du niveau, à proximité

Star Medal

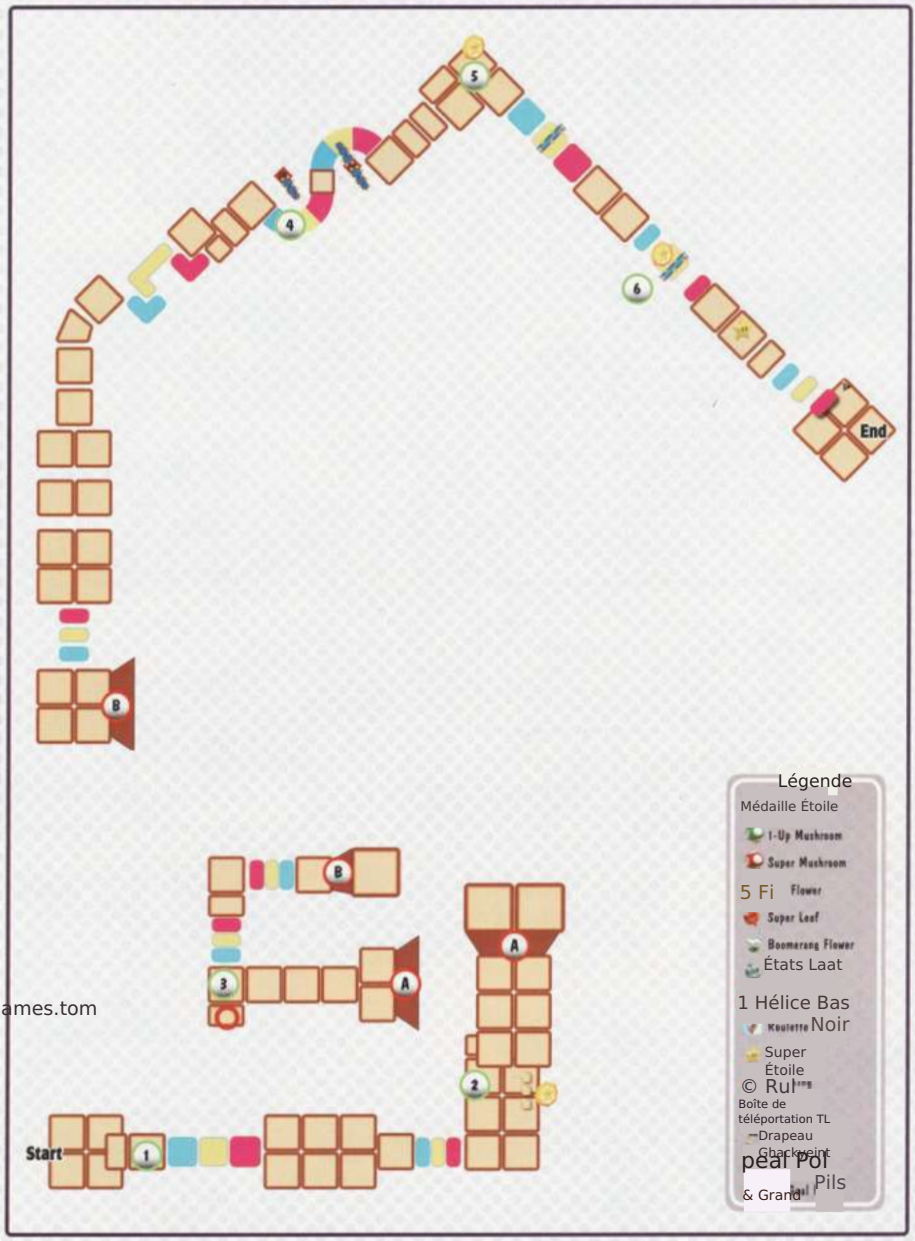
Le premier Star

La médaille est cachée derrière l'arbre au point 2, revenez la prendre, puis faites le tour de l'arbre et collectez un autre power-up depuis le Roulette Block voisin.

Éliminez les ennemis au point 7 et placez-vous sous la Warp Box. Avant de l'utiliser, allez vers le bas de l'écran pour trouver la plateforme en caoutchouc sous la corniche, laissez tomber pour récupérer la dernière Star Medal du niveau, puis rebondissez vers la Warp Box.

Frappez le Block 7 au point 3 pour révéler une Super Star. Suivez le power-up qui rebondit vers la droite. Attrapez la Super Star qui tombe des blocs, puis dépêchez-vous vers les ennemis à proximité,

Special 7-2



primagames.tom

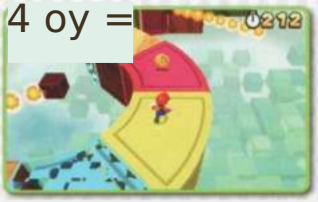
Guide
Jeu
Official
PRIMA

&

- NOTE

Ce niveau contient Cosmic Clone. Cet ennemi implacable imite de les actions alors qu'il vous suit la zone.

Ce niveau est similaire au monde 6-4, mais le Cosmic Clone offre une expérience sensiblement différente. Encore une fois, les couleurs plates-formes qui apparaissent et disparaissent en rythme avec la musique. Utilisez le tempo pour déterminer le meilleur moment pour traverser chaque groupe de plates-formes.



Quand vous atteindre le point 4, attendre tout du les plates-formes qui disparaissent apparaissent avant que vous marchiez dessus. Continuez à bouger pour rester devant le Cosmic Clone, mais avancez lentement assez pour laisser chaque plateforme juste avant qu'elle disparaisse. Sautez par-dessus les boules de feu à chaque approche et dirigez-vous vers la suivante zone. Si toi parvenu à gagner la Feuille de statue de l'Anneau Rouge, cependant, il est beaucoup plus facile de faire des sauts papillon entre les plates-formes en bois.

TIP

When you're waiting for a platform to appear, course in a small circle to stay in position while you avoid the Cosmic Clone.

Star Medal

Montez sur le ?

Des blocs au point 2, puis sauter pour collecter la première Star Medal du niveau. Les 7 blocs contiennent plusieurs pièces, alors descendez et revenez en cercle si vous souhaitez les chercher.

Star Medal

Le second

Star Medal est hors de vue, 50 utilise l'ombre au point 5 pour déterminer son emplacement. Utilisez un saut contre le mur pour lancez-vous à travers la Star Medal et au-dessus du Cosmic Clone. Après avoir atterri, faites tourner le Cosmic Clone en cercle jusqu'à ce que vous voyiez une opportunité de traverser le prochain groupe de plates-formes colorées.

Star Medal

The dernier du niveau

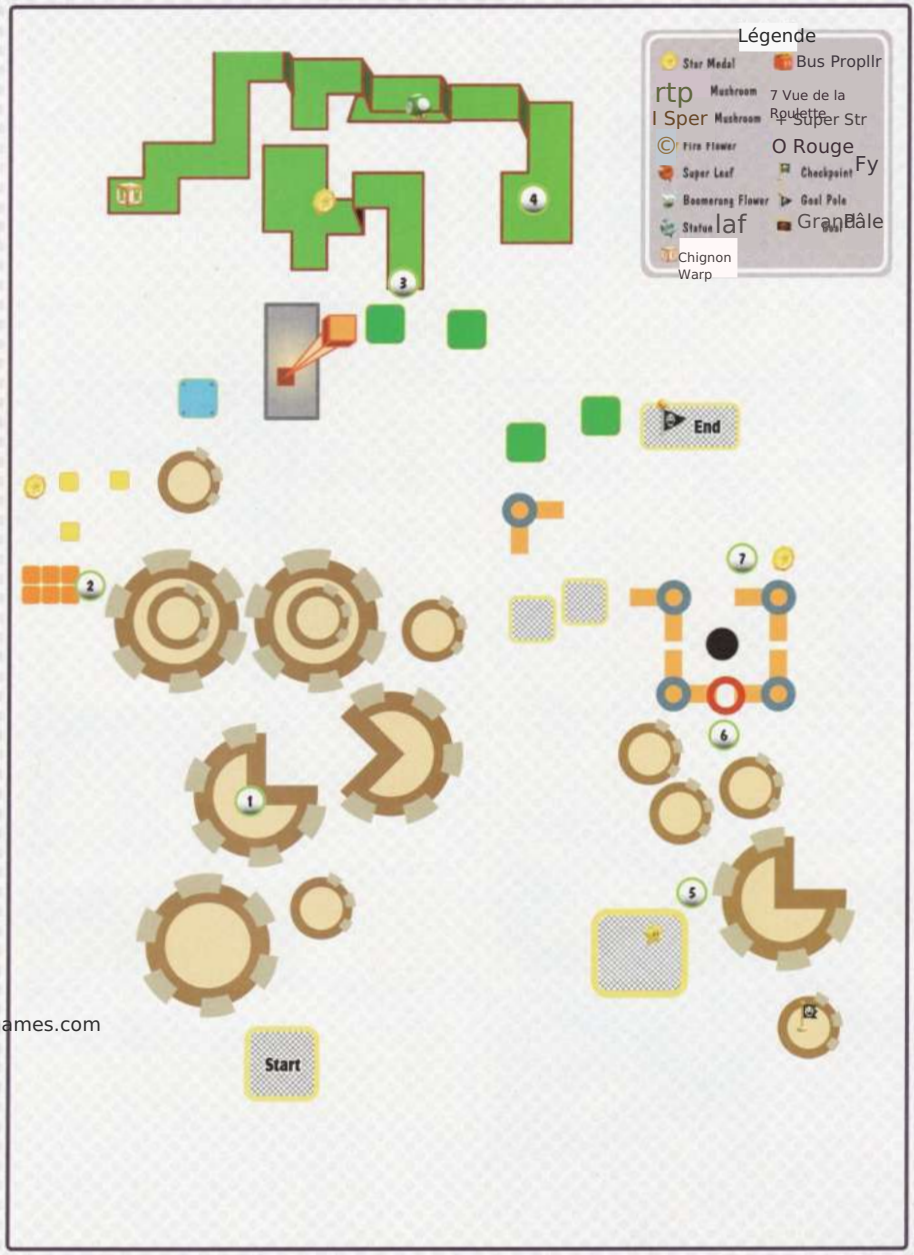
Star Medal flotte au-dessus de la plate-forme jaune au point &. Sautez sur la Star Medal après que la plate-forme jaune apparaisse, puis évitez les piques et continuez vers la droite. Tapez le bloc contre le mur arrière pour obtenir un Super

Étoile, puis utilisez-la pour vaincre temporairement le Cosmic Clone.

Red Ring

To collect the Red Coins at Point 3, jump through the Red Ring just before the blue platform appears. Follow the trail across the first group of platforms, then start across the second group. These platforms are arranged differently from the others, so be careful when you cross them. Collect all of the Red Coins to earn a Statue Leaf.

Special 7-3



primagames.com

Quand vous atteignez la machine au point 1, les Bob-ombs à queue flottent dans votre chemin, bougez rapidement pour éviter ces ennemis dangereux en continuant à travers les plateforme.

Star Medal

Sautez vers le blocs en bois au point 2, puis utilisez rapidement le | Bloc pour créer un chemin temporaire. Suivez les têtes noires jusqu'au premier médaille des étoiles, puis sautez sur la perche à droite.

Star Medal

Monte sur le blus plateformes jusqu'au rebord le plus élevé au point 3, puis passez par l'ouverture pour attraper la deuxième médaille des étoiles du niveau.

Après vous laissez tomber du rebord, cherchez le bloc 7 ? près du mur arrière pour collecter quelques pièces, puis retournez à les plateformes bleues. Remontez jusqu'au rebord le plus élevé, puis sautez sur le rebord à droite.

Ce couloir étroit est rempli de Fuzzies. Cherchez des ouvertures pour glisser devant chaque groupe d'ennemis en traversant la zone. Accroupissez-vous

plus bas et dirigez-vous vers le passage étroit près du mur arrière pour trouver un champignon. hei 1-Up

Lorsque vous atteignez les équipement à Point 5, déplacez-vous vers la gauche et laissez tomber jusqu'à la rangée de ? Blocs. Le ? Bloc de droite contient une Super Star. Le bloc suivant 7 contient un Champignon Poison, donc ne perdez pas de temps à le chercher. Lorsque vous êtes prêt, collectez la Super Star et utilisez la Warp Box pour revenir sur le chemin principal.

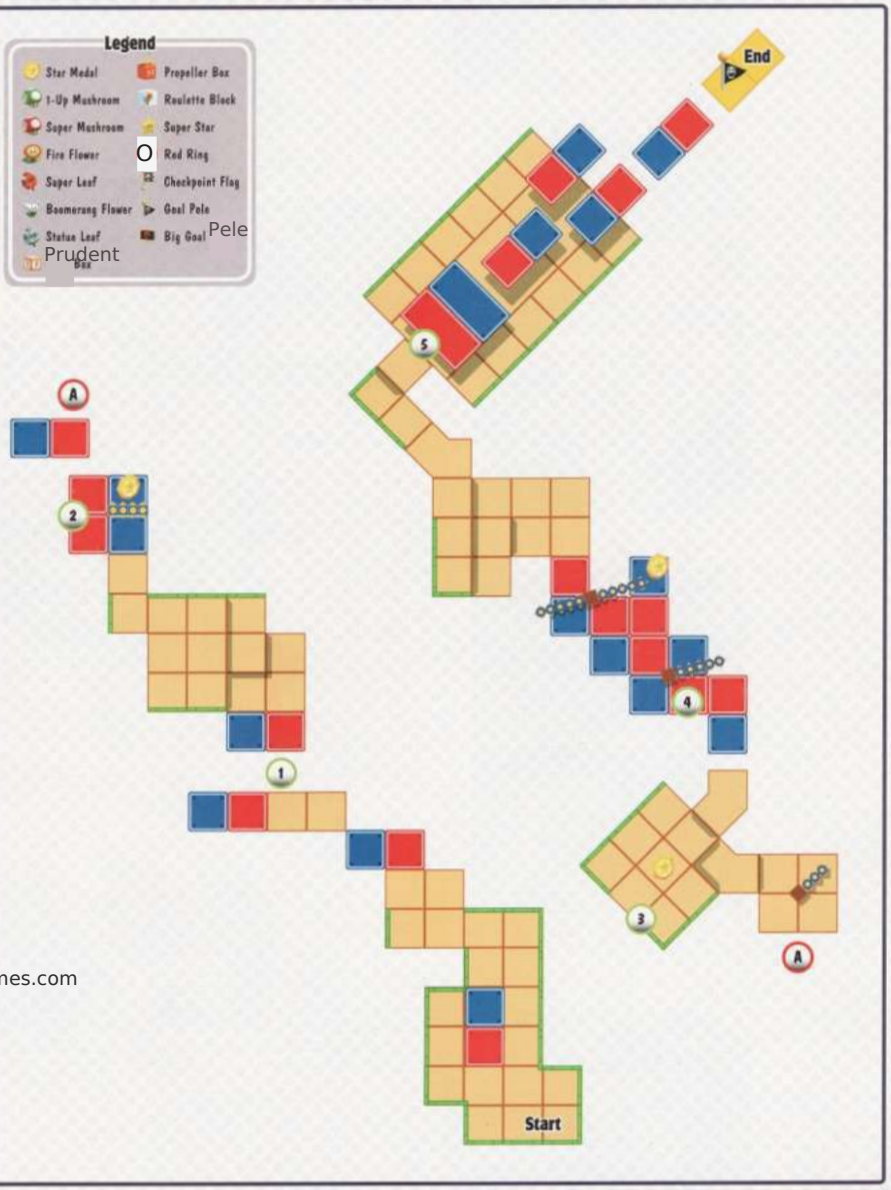
Red Ring

Lorsque les plateformes se mettent en position, sautez à travers l'Anneau rouge 1 au point 6. Accélérez à travers les deux premiers pièces rouges puis revenez au bord de la plateforme. Pendant que la plateforme tourne, elle vous emmène à travers les pièces rouges restantes. Gardez un œil sur le Rocky Wrench voisin, et esquivez toutes les attaques entrantes. Récupérez toutes les pièces rouges avant qu'elles ne disparaissent pour gagner une feuille-statue.

Star Medal

Pour collecter le dernière médaille des étoiles du niveau, tenez-vous au bord de la plateforme en L au point 7. Lorsque la plateforme se renverse, saisissez la médaille des étoiles et revenez au chemin principal.

Special 7-4



primagames.com

NOTE

Ce niveau contient un Clone Cosmique. Cette relantlass imite chacun de vos actes. Vos actions vous suivent à travers les zones.

Le Grand Clone Cosmique peut être gênant, mais vous rencontrerez des dangers bien plus grands en allant vers le Poteau d'Objectif. Pendant que vous sautez le long des plates-formes invertibles, méfiez-vous des Stingbies en patrouille et des pointes tournantes. Assurez-vous d'avoir un endroit sûr pour atterrir avant de vous engager dans chaque saut. Vous devez garder vos distances avec le Clone Cosmique, mais restez concentré sur les dangers moins prévisibles du niveau.

Star Medal

Pour éviter les pointes au Point 2, vous devez courir le long des Panneaux Rouge-Bleu. Une fois que vous avez passé les pointes, sautez par-dessus les platform's charnière pour basculer la première Médaille des Étoiles en place. Dès que vous la collectez, sautez vers la plate-forme suivante pour rester devant le Clone Cosmique.

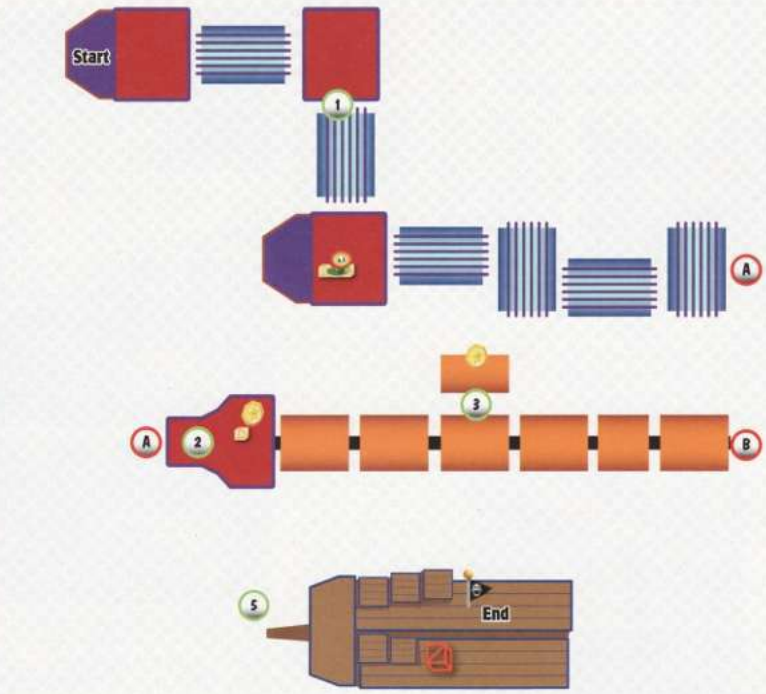
Star Medal

La deuxième du niveau La Médaille des Étoiles flotte au-dessus du Bloc Flying 7 au point 3. Touchez le Bloc ? pour l'empêcher de bouger, puis faire demi-tour et utilisez pour atteindre la Médaille des Étoiles.

Star Medal

Le Point 4 combine tous les dangers du niveau en une seule zone très dangereuse. Vous devez synchroniser vos sauts pour faire basculer chaque plate-forme en place tout en évitant les pointes tournantes, un Stingby de patrouille et le Clone Cosmique. La position des pointes déterminera le chemin le plus sûr, mais le Clone Cosmique n'offre pas vous beaucoup de temps pour observer la zone. Choisissez votre chemin rapidement, et essayez d'éliminer le Stingby lorsque vous sautez entre les plates-formes. Après avoir dépassé le premier ensemble de pointes, cherchez la dernière Médaille des Étoiles sur les plates-formes devant vous.

Pour atteindre le sommet du Poteau d'Objectif, vous devez sauter le long des Panneaux Rouge-Bleu au Point 5. Le Clone Cosmique vous suit jusqu'à la fin du niveau, donc n'oubliez pas de continuer à bouger.



Legend

- Star Medal
- 1-Up Mushroom
- Super Mushroom
- Flower
- Super Leaf
- Boomerang Flower
- Statue
- Propeller
- Roulette
- Super Star
- Checkpoint
- Big Goal

Aileron
Garçon
Boîte
Bloc
Anneau de gouvernail
Boîte de torsion
Drapeau
Poteau de but
Poteau

Nore

Vous devez collecter un total de 200 Médailles Étoiles pour débloquer ceci laval. Si vous avez pas satisfait les unlock exigences, revisitez niveaux terminés pour collecter suffisamment de Médailles Étoiles.

En vous déplaçant entre les navires, surveillez les Flophappers. Ces ennemis gênants patrouillent sur de nombreuses plateformes tournantes du niveau. Comme ces ennemis bougent, il peut être difficile de les éviter. Lorsque vous atteignez les trois blocs ? sur le deuxième navire, frappez celui du milieu pour obtenir une Fire Flower. Les blocs ? restants contiennent des Champignons Poison, il est donc préférable de les éviter,

Conseil

Vous pouvez utiliser des boules de feu pour éliminer les Flophoppers problématiques, mais il est beaucoup plus difficile de toucher les Magikoopas qui flottent. Quand vous repérez 2 Magikoopa, sautez sur sa tête ou concentrez-vous sur l'esquive de ses attaques,

Star Medal

Quand vous atteignez Point 2, faites un élan en courant sur le Bloc volant n°7, puis sautez et collectez la Médaille Étoile. Si vous manquez le Bloc Volant ? sur your first attempt hititto verrouillez-le en place, puis faites une épaule arrière sur le Bloc utilisé. Après la traversée vers les plateformes tournantes à droite.

Star Medal

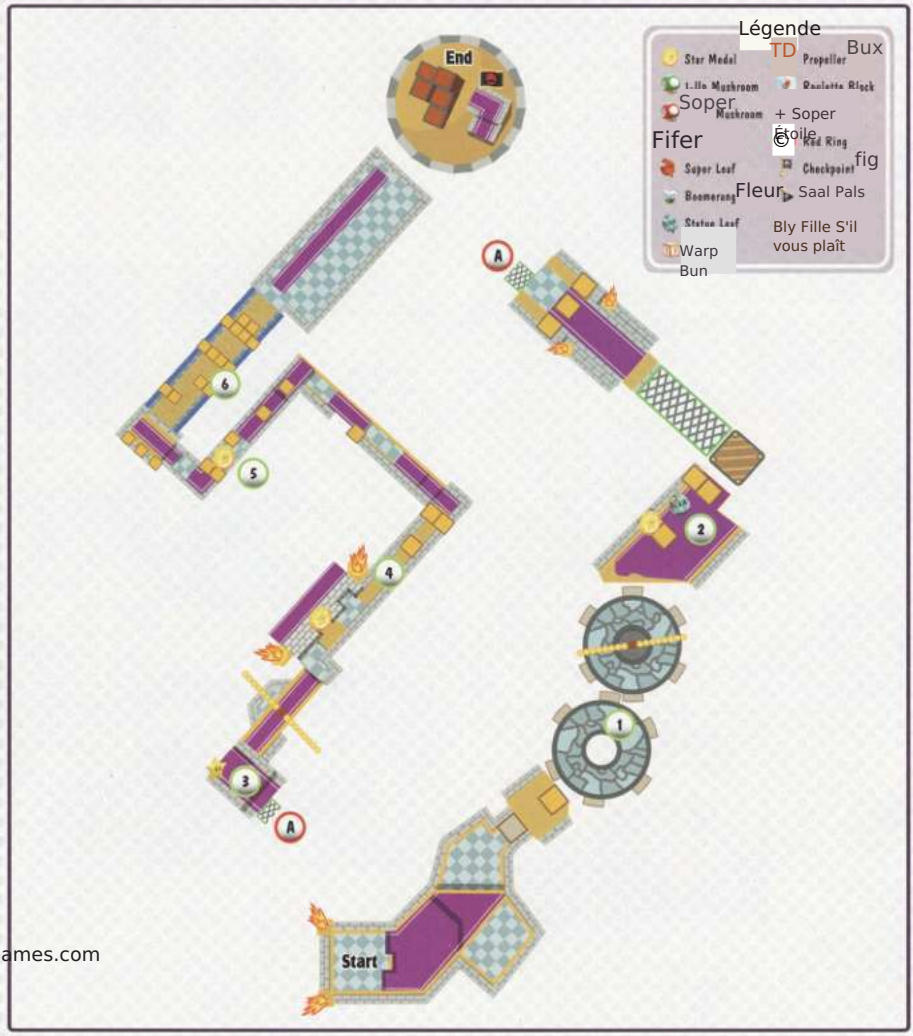
Après vous réaliser cela à travers le Flophoppers, collectez la Médailles Étoile Médailles au point 3. Le proche Magikoopa suit à travers les prochaines plateformes, alors faites attention à vous attaques entrantes.

Star Medal

Before you enter the Warp Box at Point 4, use the steps to the right to reach the upper deck. Jump onto the spinning platform and grab the last Star Medal, then drop back down to the lower deck. When you're ready to move on, use the Warp Box to reach the end of the level.

Avant de sauter au Poteau d'Objectif, traversez le faisceau avant du navire pour récupérer un champignon 1-Up auprès de Toad.

Special 7-Castle



primagames.com

Guide Jeu Officiel PRIMA

NOTE

Vous devez collecter la totalité de 220 Étoiles Medals pour déverrouiller ceci niveau. Si vous n'avez pas rempli les conditions de déverrouillage, revisitez les niveaux terminés pour collecter suffisamment de Médailles d'Étoile,

NOTE

Ce niveau vous met au défi avec à la fois une Cosmic Close et un limite de 30 secondes. Ce niveau doit garder à restevant le Clone cosmique tu collecter les horloges situées dans toute la zone.

Ce niveau contient un GrossClone Cosmique. Cet ennemi se comporte comme les plus petits Clones Cosmiques, mais il est bien plus dangereux

permet de défoncer dans divers espaces restreints.

Sa taille accrue aussi

obstacles, alors cherchez des occasions d'en tirer parti. Mis à part le Clone Cosmique, il n'y a pas d'ennemis dans ce niveau, Continuez d'avancer et concentrez-vous sur la collecte des + Horloges disponibles.

Faites attention aux blocs au Point 4. Que vous choisissiez de sauter par-dessus ou de faire une roulade au travers, c'est essentiel

que vous

garder

en mouvement

Dard

autour des colonnes le long du chemin, ou utilisez le Clone Cosmique pour les détruire.

Star Medal

Quand you reach Point 2, faites passer le Clone Cosmique devant chaque colonne pour les dégager de la zone. Sautez sur le Bloc 7, puis franchissez la Médaille Étoile à gauche. Les colonnes étant dégagées,

vous

avoir un peu plus d'espace pour bouger, Cercle

retournez prendre la Feuille de Statue du Bloc 7, puis continuez le long du chemin.

Star Medal

À l'approche des colonnes au Point 5, déplacez-vous vers le centre du chemin et sautez contre le mur par la Médaille Étoile. Glissez

sous le Clone Cosmique pendant qu'il détruit les deux colonnes et suivez le chemin jusqu'au pont.

Star Medal

Il y a une Super Étoile cachée dans un Bloc Invisible au Point 3. Courez jusqu'au bord arrière-gauche de la plateforme et

saut

tout droit

pour révéler la Super Étoile. Utilisez cet power-up pour vaincre temporairement le Clone Cosmique, puis continuez le chemin pour trouver le

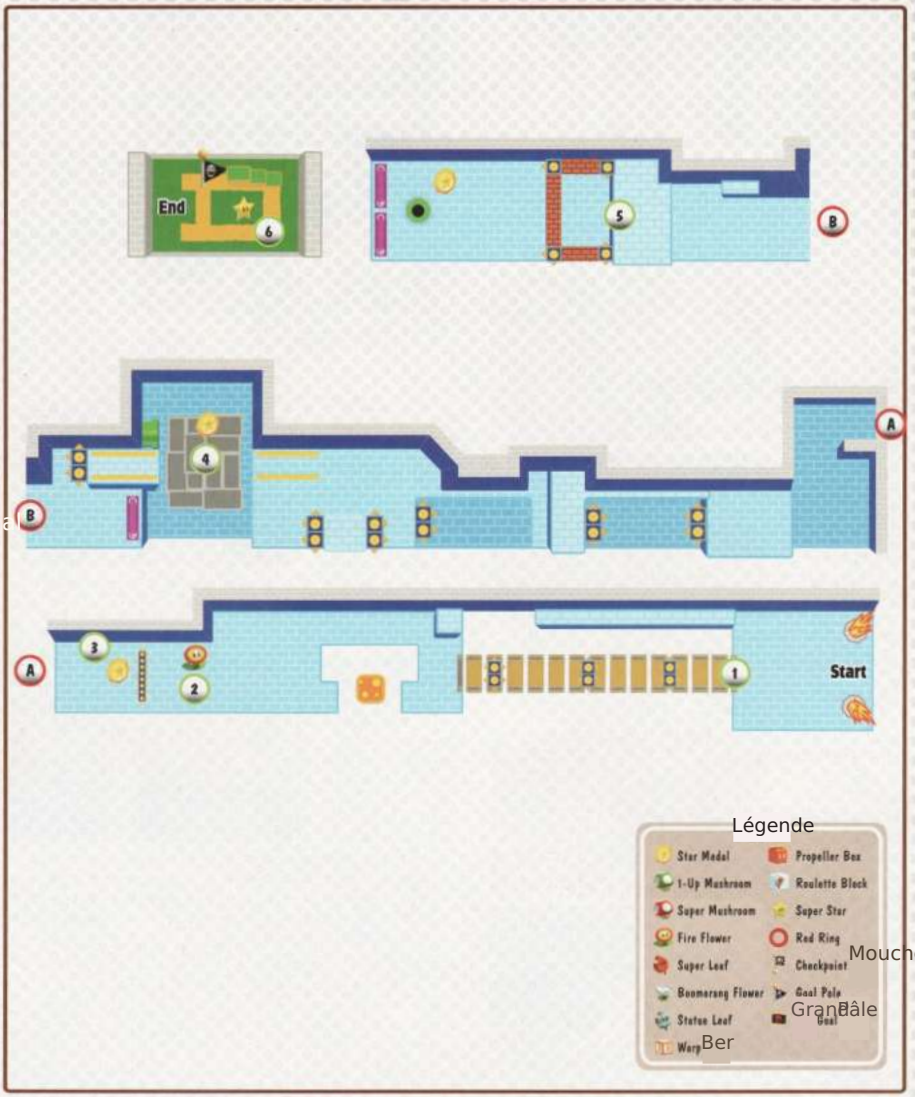
deuxième Médaille Étoile dans une petite alcôve. Si vous n'avez pas attrapé la Super Étoile, le Clone Cosmique rend l'espace étroit assez dangereux. Dans ce cas, restez près des murs pour assurer un retour sûr sur la passerelle.

Traverzez les colonnes restantes en traversant le pont. Si vous avez du mal à glisser past un obstacle, revenez en arrière et autorisez

le Clone Cosmique pour le détruire. Cette méthode prend un peu plus de temps, mais elle aide à s'assurer que votre ennemi ne vous rattrapera pas. Lorsque vous atteignez la fin du pont, le Clone Cosmique disparaît. Attrapez l'Horloge + verte, puis suivez le chemin jusqu'au Poteau d'arrivée,

Special Eight

Special 8-1



- NOTE

Vous devez monter le niveau. Si vous correct un total de 230 Star Madals à unlock ceci n'avez pas rempli les conditions de déverrouillage, ravisit niveaux terminés pour collecter suffisamment de médailles d'étoiles

© NOTE

Ce niveau challenges vous avec les deux Cosmic Clone et un starting limite de temps de 30 secondes. Pour terminer le niveau, vous devez keep bouger pour rester ahead du Cosmic Clone pendant que vous collect les horloges + situées dans toute la zone.

Lorsque le niveau commence, collectez l'horloge bleue + au point 1 et traversez le pont. Sautez par-dessus les deux premiers ensembles de pointes, puis faites un roulé sous la troisième. Prenez l'horloge + près du mur arrière et continuez vers la gauche.

Il y a trois blocs 7 au point 2, Le ? Bloc au milieu contient une fleur de feu, mais les deux autres contiennent des champignons poisons.

Star Medal

La première médaille étoile flotte au-dessus des pointes qui se balancent au point 3. Attendez que les pointes se rapprochent de vous, puis sautez par-dessus elles pour récupérer en toute sécurité la médaille étoile.

Star Medal

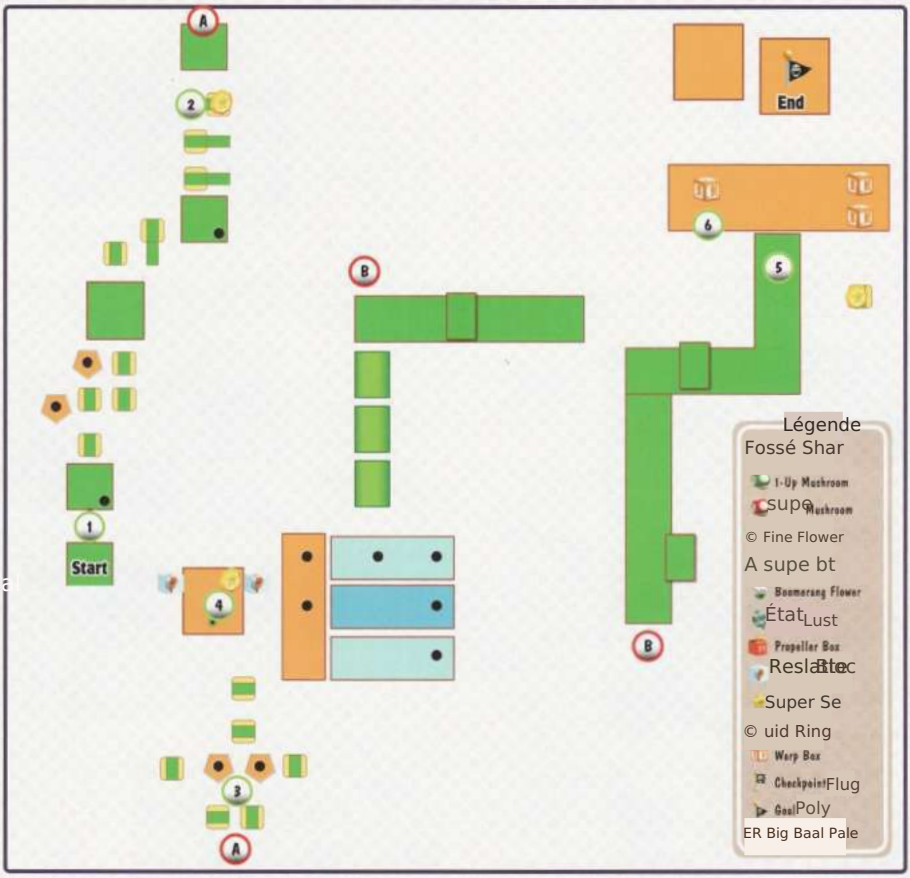
Lorsque vous atteignez les plates-formes qui s'effondrent au point 4, collectez la médaille étoile près du fond mur. Cercle autour à évitez le Cosmic Clone en saisissant l'horloge bleue près du bas de votre écran. Utilisez les plates-formes restantes pour continuer le long du chemin, ou laissez tomber et entrez dans le tuyau à gauche.

StarjMedall

Évitez le Green Coquille au point 5, et dépassez les blocs pour trouver l'ombre de la dernière médaille étoile. Bondissez contre le mur jusqu'à la médaille étoile, puis passez par le tuyau voisin.

Recherchez les blocs au point 6 pour trouver une Super Star. Saisissez le power-up avant qu'il ne rebondisse hors de la zone, et utilisez-le temporairement vaincre le Cosmic Clone. Avec votre ennemi écarté, vous ne devriez pas avoir de difficulté à atteindre le sommet de la pote finale.

Special 8-2



8-2

Spé a

NOTE

Vous devez collect un total de 240 Médailles d'Étoile pour débloquer cet lavel. Si vous havan't répondu aux exigences de déverrouillage, revisitez completed niveaux pour collaser suffisant Étoile Médailles.

O=

À collect ceci niveau deuxième Médal d'Étoile, besoin d'un type de la tenue Tanooki, il contains deux blocs Roulette, mais n'y a pas de lovel, vous obtiendrez le power-up désiré. Si vous espérez collecter les trois Star Madals sur votre fies visit, assurez-vous que vous avez un approprié power-up avant d'entrer dans le niveau,

Cette niveau contient beaucoup des plateformes tournantes toi premier rencontré dans Monde 8-3. Une fois nouveau, le plates-formes viens large saut varlety de formes et de tailles, 50 faire preuve de prudence comme entre eux. Il y a plusieurs clés à molette Rocky le long du chemin, et elles peuvent être très dangereuses en grand nombre. Faites attention aux clés à molette entrantes. En traversant les plates-formes, gardez un œil sur les attaques entrantes.

&

PRIMA Official Game Guide

Star Medal

Le niveau de la première Étoile la médaille est au-dessus la rotation plate-forme à Point 2. Allez vers la platform's côté droit et alignez son vitesse pour éviter de tomber. Lorsque la plate-forme est extension, vous soulève towar la médaille Étoile, sautez jusqu'à collectez-la.

Star Medal

« Lorsque vous atteignez Peignez 5, arrêtez près de la fin de la grande plate-forme verte et faites-la progresser vers la dernière médaille d'Étoile du niveau. Ajustez vour position pour éviter de glisser lors de la descente, puis passez par-dessus la plate-forme tournante. Après avoir collecté le Médaille Étoile, utilisez la Boîte de Saut pour revenir au chemin principal,

Sortez les deux clés Rocky à Point 3, puis sautez sur la plate-forme tournante à gauche, continuez jusqu'à la petite plate-forme en forme de bateau et sortez la clé Rocky de la conduite.

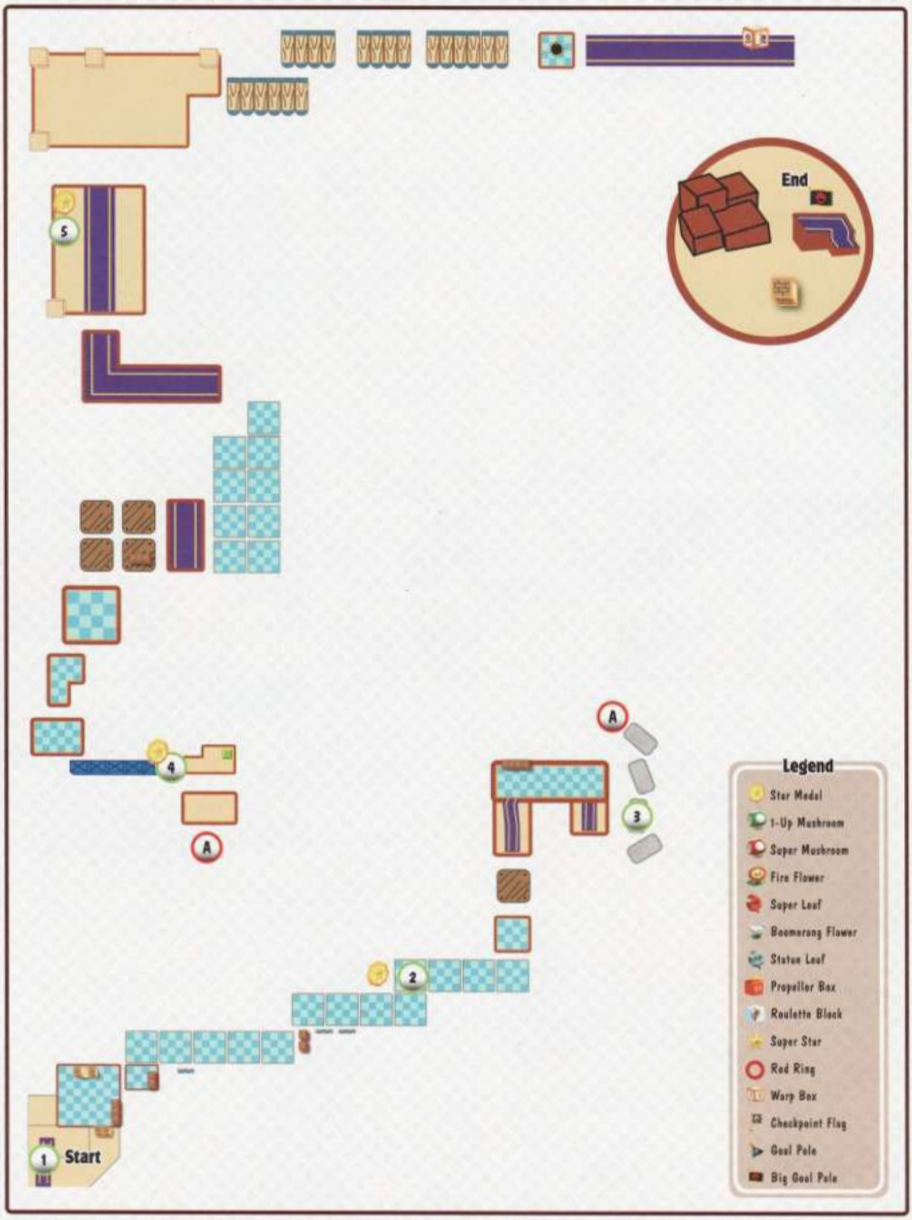
Il y a deux Boîtes de Saut près de Peinture 6, mais une seule vous permet d'atteindre le haut du Poteau d'Objectif. Lorsque vous êtes prêt à quitter la zone, allez sur la gauche et utilisez la Boîte de Saut derrière le Tableaux de Tuyau. À votre émergence, écrasez la Tableau du champignon 1-Up pour révéler un vrai champignon 1-Up, puis faites un saut en course jusqu'au sommet du Poteau d'Objectif,

Star Medal

Passez par-dessus la Tuyauterie pour atteindre une grande plate-forme bien au-dessus du chemin principal. Écrasez le Bloc pour révéler une Roue de Queue, puis frappez au sol les Blocs Roulette voisins. Si vous avez la chance de collecter une Feuille de Statue, utilisez la Roue de Queue pour atteindre l'Étoile « Médaille au-dessus de vous. Lorsque vous êtes prêt à continuer, laissez-vous tomber à travers le chemin de pièces pour revenir au chemin principal.

&

Special 8-3


End
5
4
A
A
3
2
1
Start
Legend
Star Medal
1-Up Mushroom
Super Mushroom
Fire Flower
Super Leaf
Boomerang Flower
Statue Leaf
Propeller Box
Roulette Block
Super Star
Red Ring
Warp Box
Checkpoint Flag
Goal Pole
Big Goal Pole

NOTE

Vous devez réunir un total de 250 Médailles d'Étoile pour déverrouiller ceci laval. Si vous n'avez pas rempli les exigences de déverrouillage, revisitez niveaux terminés pour collecter suffisamment de Médailles d'Étoile.

ouvert

NOTE

Ce niveau vous met au défi avec 2 Clones cosmiques et une limite de temps de 30 secondes. Pour terminer le niveau, vous devez continuer à avancer pour rester à l'abri du Clone cosmique tout en collectant les horloges + situées dans toute la zone.

Pour rester en avance sur l'horloge, vous devrez collecter presque toutes les horloges + le long du chemin. Il est important d'aller vite, mais

ne faites pas de raccourcis si cela signifie que vous

manquer l'un de ces éléments essentiels.

Star Medal

La première médaille du niveau

La Médaille d'Étoile flotte au point 2. Alors que les plates-formes passent en dessous, elles s'enfoncent dans la lave. Sautez sur la plate-forme la plus proche, et saisissez la Médaille d'Étoile dès qu'elle est accessible. Vous devez continuer à bouger pour éviter le Clone cosmique, alors courez le long du bord de la plate-forme si vous avez besoin d'un peu de temps. Une fois que vous avez la Médaille d'Étoile, sautez vers la plate-forme suivante pour éviter de vous enfoncer dans la lave.

Après avoir franchi le premier groupe de Thwomps, sautez directement sur les plates-formes mobiles à droite. Attrapez l'horloge bleue + flottante au-dessus la lave, puis sautez sur les plateformes pour gagner des secondes précieuses sur le chemin de la prochaine zone.

Star Medal

Pour collecter l'Étoile

Médaille au point 4, bougez vers le Thwomp pour attirer son attention. Attendez qu'il se jette, puis remonte le mur sautez à travers la Médaille d'Étoile. Le Thwomp se remet en place tandis que le Clone cosmique effectue son salto mural, alors déplacez-vous rapidement vers la gauche lorsque le chemin est libre.

Star Medal

The last Star Medal

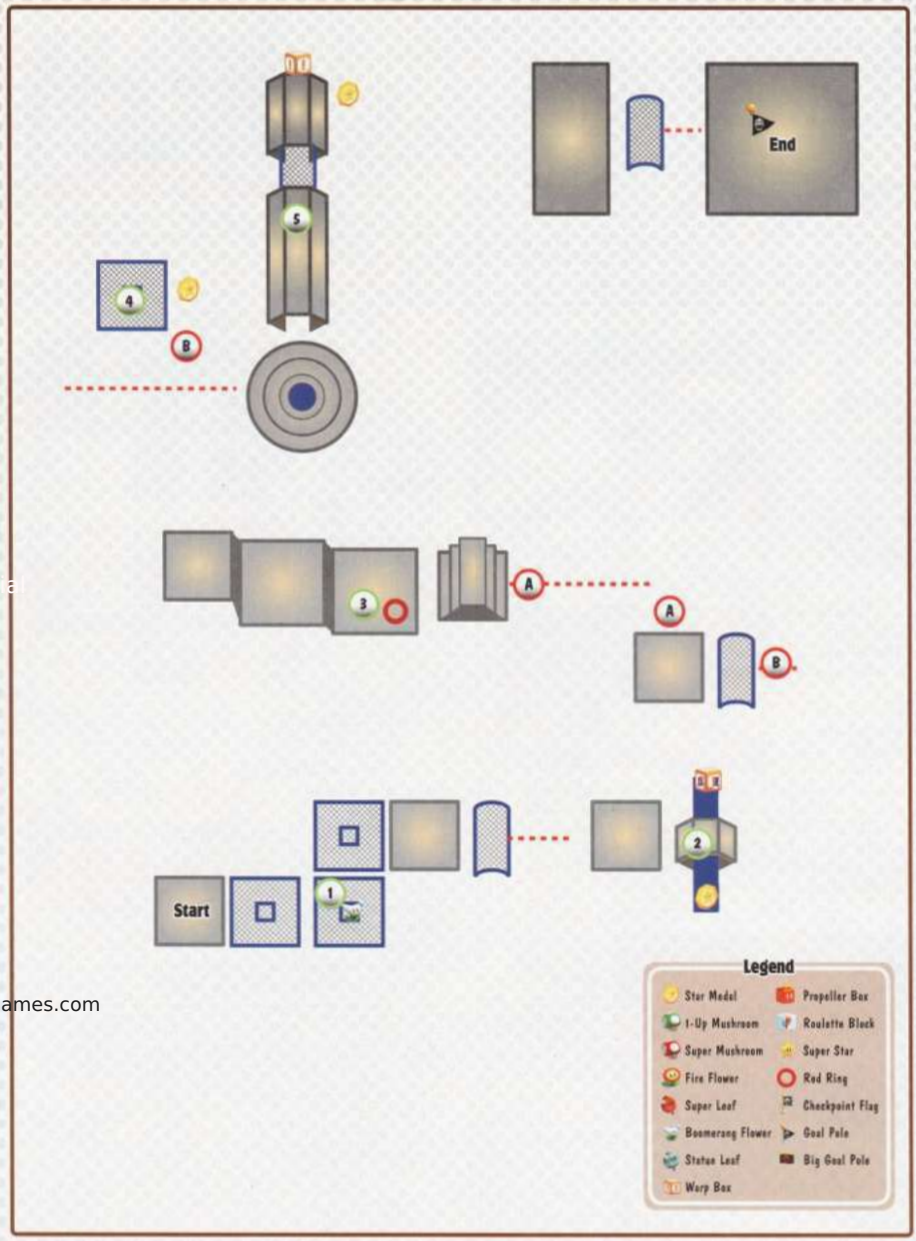
est caché à l'intérieur d'une colonne au point 5. Utilisez le Clone cosmique pour détruire la colonne à l'extrémité gauche du chemin, puis faites le tour.

à parcourir pour ramasser la Médaille d'Étoile révélée.

Spécial 8 – Toad House

Après avoir terminé le Spécial 8-3, une Maison Toad apparaît à l'écran de sélection du niveau. Lorsque vous avez besoin d'une power-up

Couvercle la Boîte-cadeau à l'intérieur la maison pour obtenir une Super Feather. Souvenez-vous, vous ne obtenir power-up de la Toad House une seule fois, alors faites assurez-vous de la sauvegarder pour quand vous en aurez besoin.



primagames.com

NOTE

Vous devez collecter un total de 260 Star Modals pour débloquer ceci locale. Si vous n'avez pas satisfait les conditions de déverrouillage, revisitez niveaux terminés pour collecter suffisamment de Star Medals.

REMARQUE

Vous commencez ce niveau avec très peu de temps sur l'horloge. Pour étendre la limite de temps, vous devez collecter les horloges + situées dans tout le niveau.

En sautant le long des plates-formes qui coulent, frappez au sol le bloc ? au point 1 pour obtenir un Boomerang

à la horloge bleue sur la prochaine fleur, sauter par-dessus et plate-forme, puis

Nearly toutes les horloges + dans ce niveau sont situées le long de le chemin principal. Tant que vous maintenez un rythme raisonnable, vous ne devriez pas avoir beaucoup de mal à rester en avance sur l'horloge.

Star Medal

Au point 2 vous doit collecter la médaille d'étoile à droite, puis utiliser la Warp Box à gauche. Faire tourner la plate-forme le long de la came est un processus assez lent, alors utilisez-en un pour collecter la médaille d'étoile à distance. Pour gagner du temps sur le chemin vers la Warp Box, descendez de la plate-forme et courez le long du sommet de la goupille.

Red Ring

Sautez par-dessus l'Anneau Rouge au point 3, puis évitez le Thweomp et suivez les Pièces Rouges vers

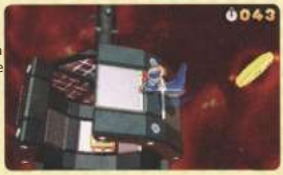
rolling platform. Tenez-vous sur le platform's côté droit pour le faire bouger, puis ajustez votre position pour ne pas tomber. Collectez les deux dernières Pièces Rouges avant qu'elles ne disparaissent pour obtenir une Fleurs Boomerang.

Star Medal

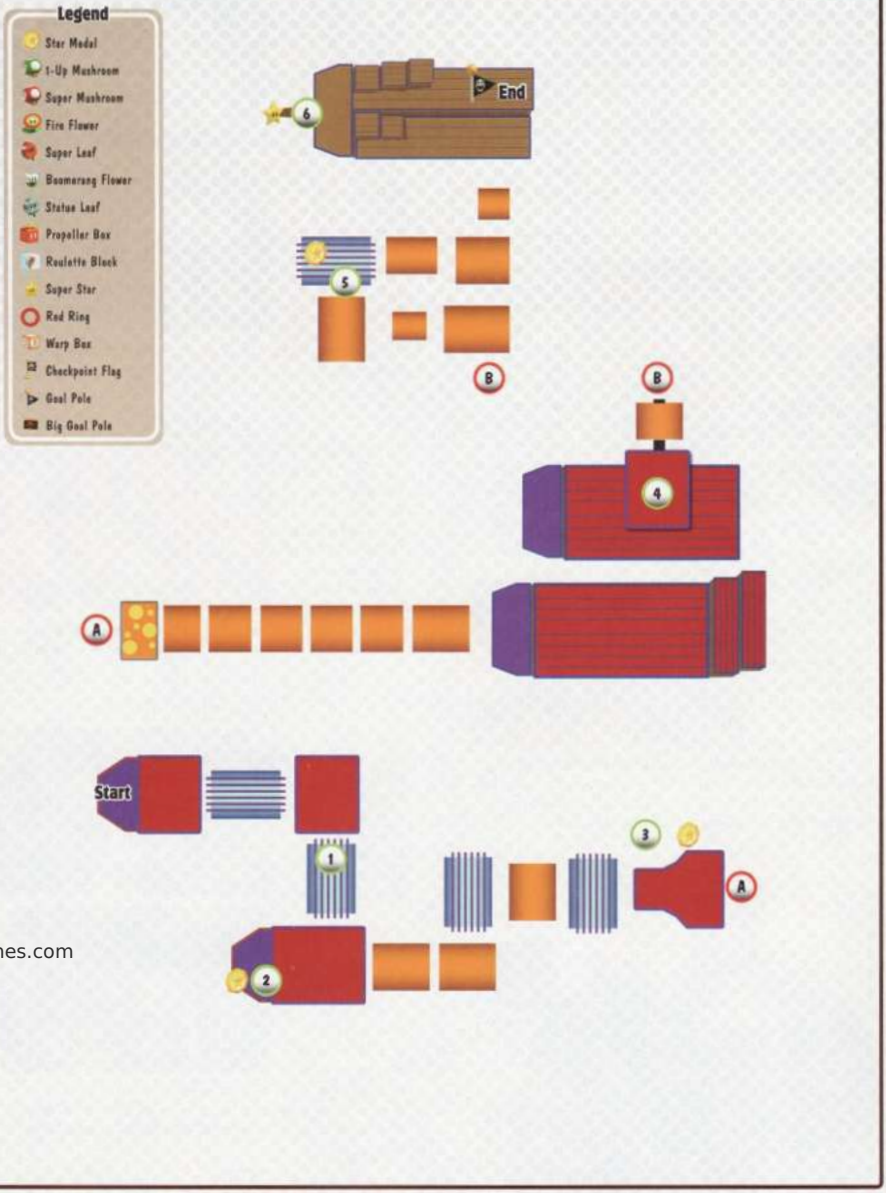
Quand vous atteindre la plate-forme au point 4, sautez de la cage roulante et attrapez la horloge bleue +. Utilisez un boomerang à droite, puis sautez pour collecter la médaille d'étoile à back sur la cage roulante et continuer dans la zone.

Star Medal

Essayez de garder le plate-forme assez stable sur votre chemin vers le point 5. Lorsque les deux Magikoopas apparaissent, éliminez-les tous les deux avant qu'ils n'aient une chance d'attaquer. Continuez jusqu'à la fin de la plate-forme pour trouver la dernière médaille d'étoile du niveau. Vous devez bouger rapidement, mais ne laissez pas la plate-forme tourner hors de contrôle ! Utilisez un boomerang pour collecter la médaille d'étoile, puis faites tourner la plate-forme jusqu'à ce que vous descendiez à la Warp Box.



Special 8-5



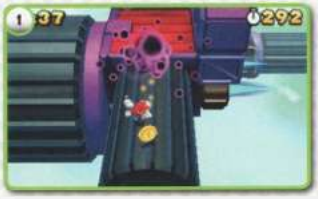
primagames.com

© Note

Vous devez collectionner un total de 270 Médailles Étoile pour déverrouiller cela n'a vous mettre à niveau. Si pas respecté les exigences de déverrouillage, revisitez niveaux complétés pour collect Médaille Étoile suffisante Medals.

© Nore

Ce niveau contains et Clone Cosmique. This ennemi impitoyable mimics chacun de votre ections comme il vous suit through les zones.



Les plates-formes cylindriques de ce niveau tournent à des vitesses très élevées, 50 il est généralement plus facile de sauter le long d'elles plutôt que d'essayer de courir tout droit.

Si vous choisissez de courir le long de la surface de chaque plate-forme, il faudra presque toute votre vitesse pour éviter de tomber. C'est toutefois la seule façon probable de collecter les pièces. Pour attraper les pièces, courez à contrecourant du mouvement de la plate-forme, puis déviez doucement vers votre direction souhaitée. Le Clone Cosmique rend cette méthode particulièrement risquée, vous devez donc garder un œil sur votre adversaire de grande taille.

Star Medal

The level's première Étoile Médaille Étoile derrière les blocs au Peinture 2. Sautez par-dessus les blocs pour attraper la Médaille Étoile, puis revenez en sautant

de la zone avant l'arrivée du Clone Cosmique. En continuant sur le pont, tissez entre les blocs empilés pour maintenir votre vitesse.

Star Medal

La deuxième Médaille Étoile pointe 3, au-dessus des blocs. Courez le long des blocs.) et attrapez la Médaille Étoile, puis revenez en sautant.

« chemin principal et continuez vers la droite.

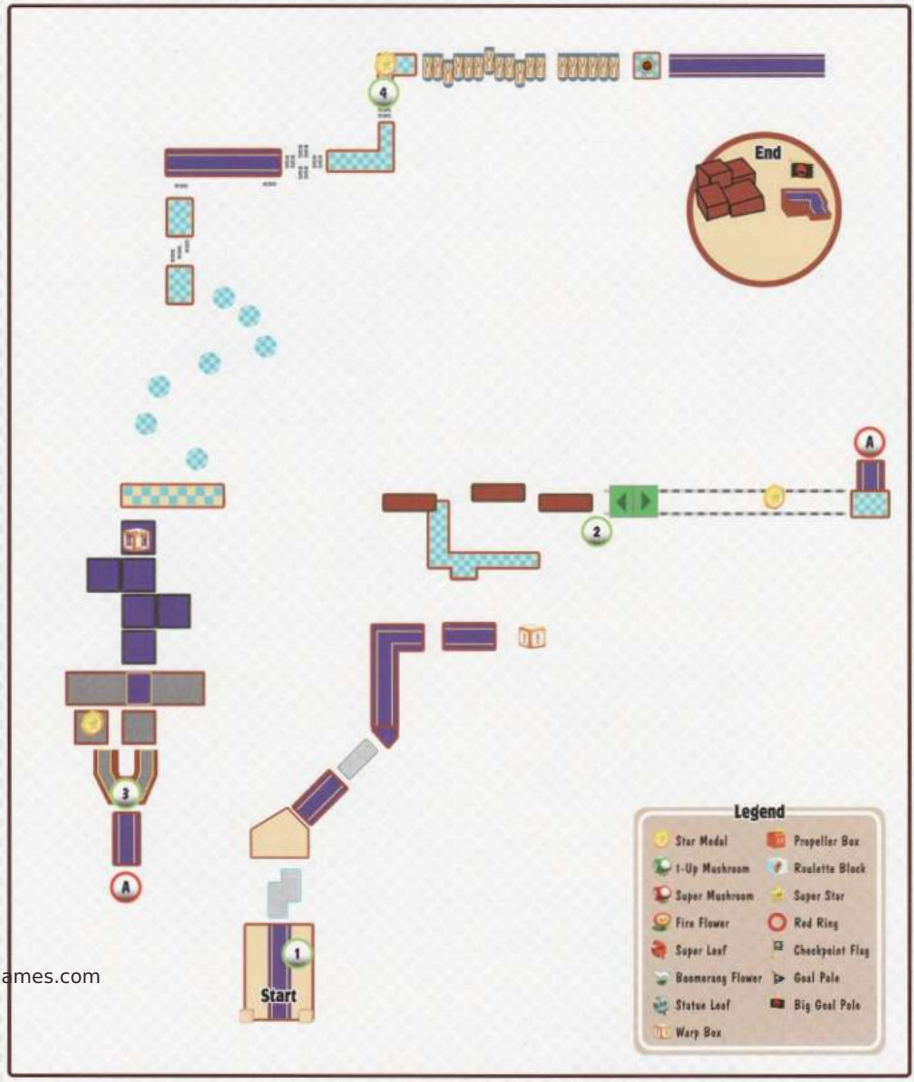
Le plateforme au point 4 est tourne beaucoup plus lentement que les autres. Après avoir sauté dessus, dash droit en travers

le sommet de la plateforme bondir depuis le bord, dès que vous atteignez la plate-forme suivante, sautez et améliorez votre position. Le Clone Cosmique est juste derrière vous, 50 vous devez garder en mouvement. Le chemin à travers les plates-formes tournantes est marqué par des pièces. Sautez par-dessus l'écart à gauche, puis suivez les pièces autour de la zone.

Star Medal

Le dernier Médaille Étoile est situé sur la plate-forme tournante au point 5. Sautez directement vers la Médaille Étoile, then follow the pièces à droite.

Lorsque vous atteignez le dernier navire, courez sur le galion pour trouver une Super Étoile. Utilisez l'amulette pour expédier temporairement le Clone Cosmique, puis déplacez-vous vers la droite et sautez jusqu'au sommet du Poteau d'Objectif.



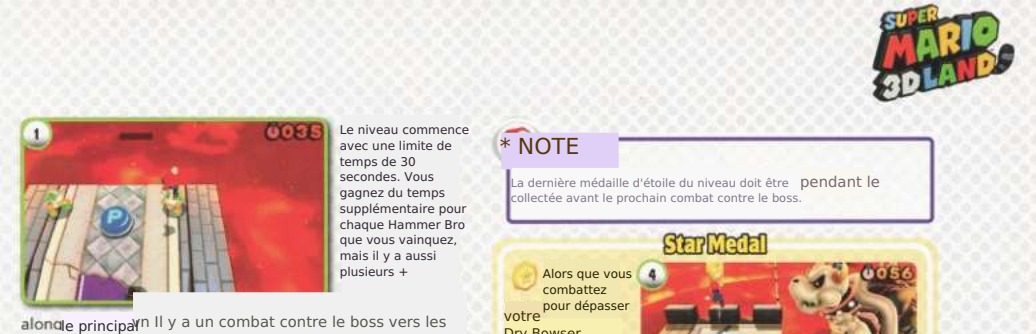
primagames.com

NOTE

Vous devez collecter un total de 290 Médailles Étoiles pour déverrouiller ceci level. Si vous avez pas atteint les exigences de déverrouillage, revisitez niveaux terminés pour collecter suffisamment de Médailles Étoiles.

© NOTE

Vous démarrez ce level avec très peu de temps sur le clock. Pour prolonger la limite de temps, vous devez vaincre les ennemis et collecter le + Horloges situées à travers le niveau.



Le niveau commence avec une limite de temps de 30 secondes. Vous gagnez du temps supplémentaire pour chaque Hammer Bro que vous vainquez, mais il y a aussi plusieurs +

alonq le principal yn Il y a un combat contre le boss vers les horloges situées à la fin du niveau, alors assurez-vous d'obtenir le plus de temps possible,

Star Medal

Surveillez l'horloge lorsque vous atteignez le Switchboard au point 2. Évitez les Magmaarghs qui nagent sur votre chemin, mais ne vous arrêtez pas de bouger sauf si c'est absolument nécessaire. Sautez sur le 7 ? Noir au-dessus des rails pour collecter

la première médaille d'étoile du niveau, puis revenez sur le Switchboard et continuez vers la droite.

Star Medal

La deuxième Médaille d'étoile située derrière les Hammer Bros au point 3. Éliminez les deux ennemis sur la plateforme inférieure, puis montez et occupez-vous du dernier Hammer Bros. Après avoir saisi la médaille d'étoile, sautez le long de la zone cachée

plates-formes juste après le purple tapis.

* NOTE

La dernière médaille d'étoile du niveau doit être pendant le collectée avant le prochain combat contre le boss.

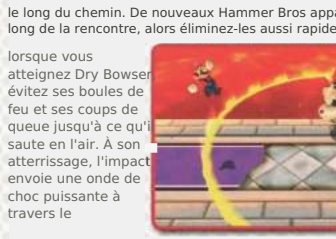
Star Medal

Alors que vous combattez pour dépasser votre Dry Bowser, assurez-vous de saisir la médaille d'étoile au point 4. Si vous finissez la rencontre avant vous le récupérez, vous devez revisiter le niveau pour faire une autre tentative.

Boss Battle: Dry Bowser

Lorsque Dry Bowser apparaît, il commence à attaquer avec des boules de feu. En vous approchant de lui, surveillez les Hammer Bros qui surgissent le long du chemin. De nouveaux Hammer Bros apparaissent tout au long de la rencontre, alors éliminez-les aussi rapidement que possible.

lorsque vous atteignez Dry Bowser évitez ses boules de feu et ses coups de queue jusqu'à ce qu'il saute en l'air. À son atterrissage, l'impact envoie une onde de choc puissante à travers le

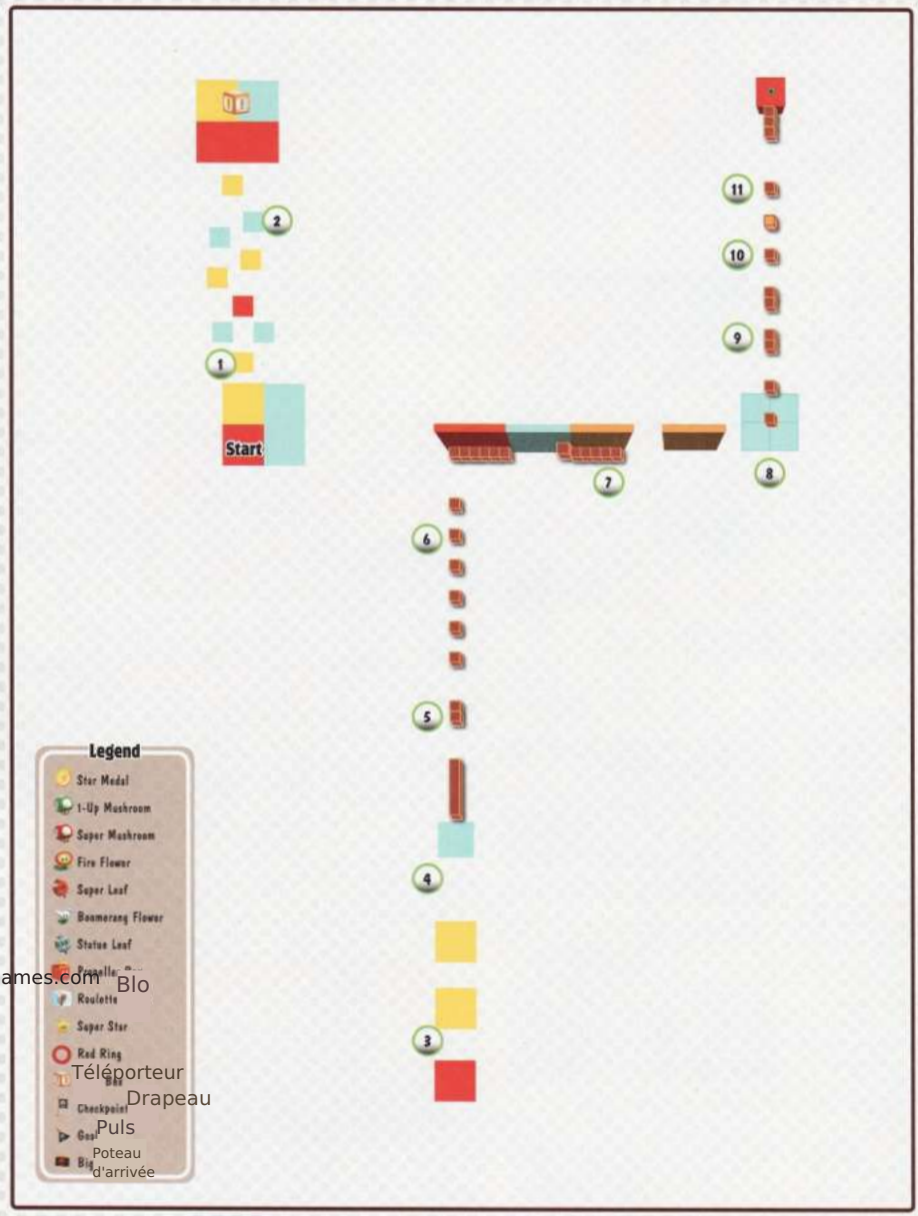


zone. Il est très difficile d'esquiver cette attaque si vous êtes trop proche pour garder vos distances. Sautez à son emplacement d'atterrissage, il est donc préférable de sauter par-dessus l'onde de choc qui approche, puis glissez-vous devant Dry Bowser lorsqu'il lance sa prochaine attaque. Lorsqu'il saute devant vous, répétez le processus pour continuer le chemin.

Vous avez survécu à plusieurs rencontres similaires, donc la limite de temps peut être votre plus grande préoccupation. Assurez-vous de vaincre chaque Hammer Bro à son apparence, et

Souvenez-vous de collecter la médaille d'étoile au point 4, restez à l'écart des attaques de Dry Bowser et contournez-le à chaque ouverture. Traversez le pont et sautez sur le Bowser Switch pour mettre fin à la rencontre,

Special 8-Crown



primagames.com

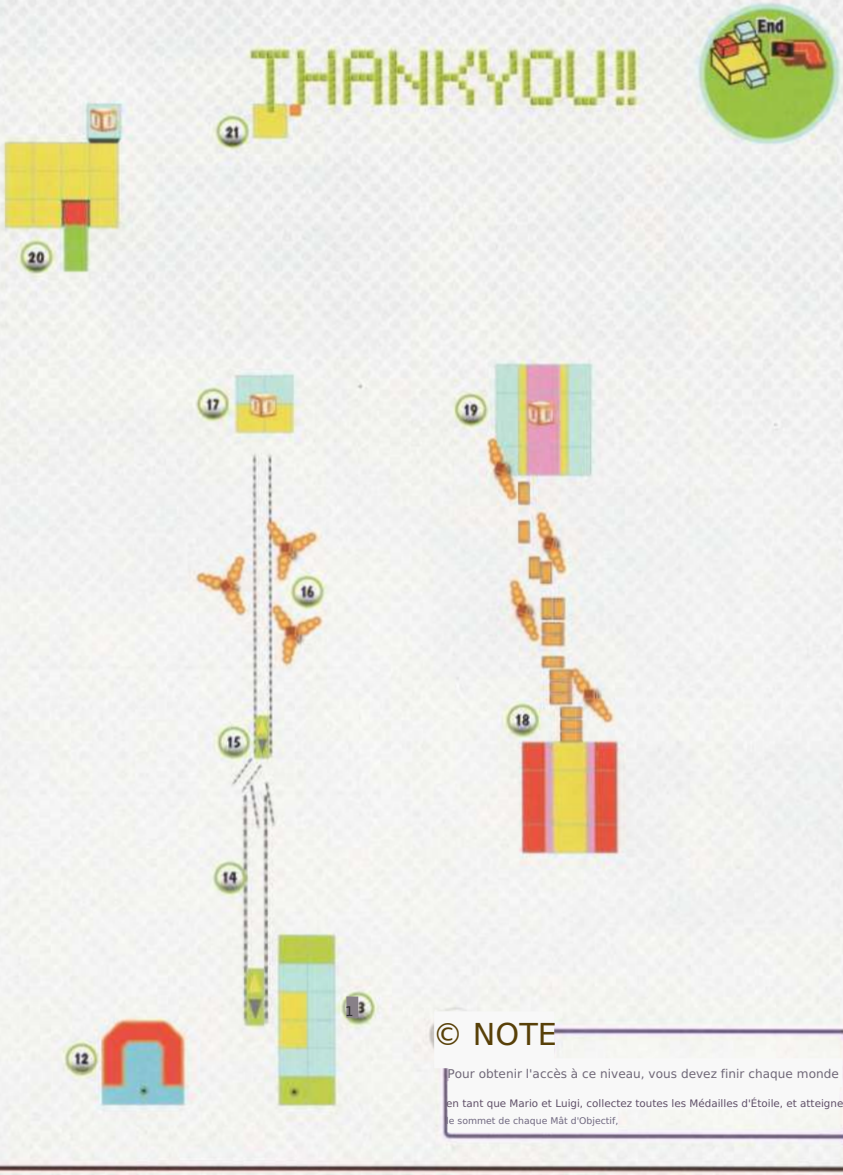
Blo

Téléporteur

Drapeau

Puls

Poteau d'arrivée



© NOTE

Pour obtenir l'accès à ce niveau, vous devez finir chaque monde en tant que Mario et Luigi, collectez toutes les Médailles d'Étoile, et atteignez le sommet de chaque Mât d'Objectif.

jenads

Vous avez tout fait: terminé chaque niveau en tant que Mario et Luigi, collectionné chaque Médaille d'étoile, et atteint le très sommet de chaque Poteau d'objectif, Sûrement avec tout ce temps de jeu, vous pouvez facilement terminer ce nouveau niveau que vous avez débloqué, n'est-ce pas? Eh bien, vous allez être surpris. Ce niveau est de loin le plus difficile du Super Mario 30D Land, il faudra plus de temps pour le terminer que pour n'importe quel autre niveau et il n'y a pas de points de contrôle ni de power-ups, Dans le les pages suivantes, nous vous aiderons à conquering ce véritablement niveau difficile en vous montrant ce qui vous attend, recommconseillé sauts, et ce qu'il ne faut pas faire. Même avec tout notre astuces, ce niveau demandera plusieurs essais; le temps pour certains sauts nécessaires doit être précis. Bonne chance, amusez-vous, et souvenez-vous que ce niveau n'était pas censé être conquis dès le premier essai !

Lorsque la scène commence, courez en avant et sautez sur la première plateforme jaune. En évitant les marteaux des Hammer Bros, sautez vers la plateforme bleue qui n'est pas occupée par un ennemi, À partir de cette plateforme, sautez vers la plateforme rouge. si vous êtes assez rapide, vous pouvez sauter directement sur la tête du Hammer Bro qui y réside, ignorez l'autre Hammer Bro — concentrez-vous uniquement sur les sauts le long des plateformes.

Lorsque le Boomerang Bro se déplace dans à attaque, juste sautez juste à côté de lui. Si vous êtes assez rapide, vous serez hors de portée avant qu'il ne lance son premier boomerang. Lorsque vous atteignez la grande plateforme, prenez la Warp Box pour atteindre la zone suivante.

Maintenant les choses deviennent vraiment difficiles ! Après être sorti de la Warp Box, courez vers le Goomba devant vous. Gardez votre vitesse pendant que vous sautez veux-ses et rebondir vers le prochaine plateforme. Tu ne sur perdre votre momentum ici—arrêt augmente vos chances de échec !

Sauts vers le Goomba sur le bloc en bois, puis rebondissez jusqu'à la plateforme bleue. Sautez sur le Goomba sur les blocs utilisés, puis rebondissez loin à travers l'écart suivant. Le succès de chaque saut dépend du maintien de votre vitesse, vous n'avez pas beaucoup de temps pour réagir, alors surveillez le chemin devant vous.

Dès que vous atterrissez, sautez vers le bloc utilisé suivant. Le bloc utilisé forme une cible très petite, et le moindre délai peut vous faire passer juste devant.

Maintenez votre vitesse à l'atterrissage pour dasher juste au-dessus le petit fentes le long du le chemin. Lorsque vous atteignez la toute fin du chemin, sautez vers le haut jusqu'à le used Blocs le long du mur devant vous.

TIP

This is a great spot to catch your breath. The section you just completed is very difficult to master, and it probably took you more than one attempt! If you did it on your first try, congratulations! You are quite the platforming master!

primagames.com

Lorsque vous êtes prêt à continuer, suivez les blocs utilisés sur la droite.

Après tu/vous saut à travers le premier vide, il est essentiel que tu/vous garder en mouvement. Bondissez — — devant vous à partir des blocs utilisés et rebondissez sur les deux Paragoombas

Hf vous synchronisez chaque saut correctement, vous devriez atterrir près du Blokk- ablock sur la plate-forme bleue.

Ensuite, éliminez le Blokkablok avant tu/vous poursuivre. Après avoir expulsé le Blokkablok, sautez sur les trois plates-formes suivantes et arrêtez-vous.

Lorsque vous atteignez la troisième plate-forme, déplacez-vous vers le bord avant pour attirer l'attention d'un Stingby. Laissez le Stingby venir vers vous et sauter dessus pour éliminer un danger inutile pour les sauts à venir.

Une fois tu as débarrassé le Stingby, prends de l'élan et saute vers la prochaine plateforme. Comme dans la zone précédente, tu voudras continuer à courir vers l'avant sans t'arrêter

entre tes sauts. À partir du prochain platform, tu atterris sur, saute depuis le bord même vers le prochain bois,

Pour le saut depuis la plate-forme en bois, vous voudrez reculer un peu afin de ne pas dépasser Toad qui se tient debout.

Atterrissez directement sur la tête de Toad et rebondissez vers la plate-forme suivante tout en maintenant l'avancement tout le temps. Descendez par le tuyau et préparez-vous à affronter Pom Pom et Boom Boom en même temps,

Boss Battle: Boom Boom and Pom Pom

Dès que l'affrontement commence, sautez vers le terrain plus élevé et sautez sur la tête de Pom Pon pour le premier coup. Peu après, Boom Boom devrait être

en terminant de tourner et de tomber en dizziness; sautez sur sa tête pour le premier coup.

Répétez ce schéma jusqu'à ce que vous ayez terminé Pom Pom, et préparez-vous, car dès qu'elle aura fini, le deuxième niveau s'effondre, permettant à Boom Boom de

vous poursuivre sans endroit sûr pour se tenir. Pour le coup final sur Boom Boom, faites-le vous poursuivre pendant que vous courez le long du mur extérieur. Ne vous arrêtez pas, et assurez-vous de ne pas faire demi-tour, car Boom Boom laisse une traînée de feu derrière lui tandis que

tournant. Une fois qu'il s'arrête, saute sur lui pour la dernière fois, et prépare-toi à passer à la zone suivante.

Dans cette zone suivante, vous êtes accueilli par Toad et un mur d'aimants.

Monte sur le Tableau de commutation, et fais-le avancer, révélant Fuzzies: ceux qui vous bloquent le passage,

Utilisez les flèches avant et arrière du Switch-board pour synchroniser votre passage à travers les Fuzzies. Vous devrez sauter par-dessus le dernier ensemble de Fuzzies puisque leur trajectoire va directement dans la zone que vous devez parcourir. Le Switchboard tombera deux fois sur de nouvelles voies. Une fois qu'il atteint le dernier ensemble de voies, vous devrez sauter vers le Switchboard suivant dès que celui sur lequel vous êtes commence à tomber dans le ciel étoilé.

La section suivante n'est pas si mauvaise comparée à la précédente, mais peut facilement devenir désastreuse si vous baissez votre garde. Montez sur le Switchboard près de son centre, mais gardez la flèche vers l'avant tout en expulsant les Tail Bob-ombs qui s'approchent de vous.

Dès que les Tail Bob-ombs ont disparu, vous remarquerez des dangers très vicieux à l'avant : plusieurs Barres de Feu. Allez-y et avancez le Switchboard pendant que les Barres de Feu sont dans votre champ de vision avant de les approcher; apprenez leur schéma un peu, puis procédez lorsque vous êtes prêt.

Vous voudrez faire de très petits sauts ici qui franchissent les Barres de Feu mais gardent votre Switchboard en mouvement vers l'avant. Plus vous linger dans le chemin des Barres de Feu, plus grande est votre chance de ne pas réussir à traverser

Après avoir dépassé la dernière barre de feu, préparez-vous à sauter hors de votre Switchboard sur une nouvelle plateforme qui possède une Warp Box. Prenez rapidement pause, et sauter dans la Warp Box lorsque vous êtes prêt,

TIP

If you brought along a Super Leaf, now is the time to use it! The Tanooki Suit is a great help on the Donut Blocks ahead of you.

Maintenant, vous devrez esquiver les Barres de Feu et bouger très rapidement ou risquer de tomber à cause de tous les Donut blocs Continuez à avancer rapidement dans la zone pendant que en esquivant toutes les Barres de Feu. Essayez de ne pas traverser chaque Donut Block juste au cas où vous auriez besoin de reculer d'un pas pour éviter une barre de feu

Après avoir franchi la dernière barre de feu, faites une autre courte pause, parce que une fois que vous sautez dans la prochaine Warp Box, vous ne pouvez pas vous arrêter !

Dès que vous sortez de la Warp Box, vous verrez ces points violets que vous connaissez bien. Oui, c'est le Big Cosmic Clone Quand vous atterrir de la course devant et sautez immédiatement sur votre gauche temps ‘WarpBox,

Regardez bien la zone devant vous; tournez en rond quelques fois pour éloigner le Grand Clone Cosmique. À première vue, il vous semble bloqué, mais en fait il existe un moyen de passer : accroupissez-vous !

Marchez accroupi sous l'ensemble de moteurs cela sont le deuxième ensemble par rapport au bord tel qu'indiqué sur la capture d'écran.

Dès que vous êtes dégagé, commencez à courir et sautez par-dessus le Chain Chomp. Vous devrez ensuite sauter par-dessus la barre pointue sur votre chemin.

Continuez simplement à sauter à ce stade en avançant pour garder les Wallops en place qui bloquent votre chemin. N'arrêtez rien, et sautez dans cette Warp Box!

Vous sortez de la Warp Box et Toad se dresse devant vous, et il y a un interrupteur vert, quels défis vous attendent maintenant après tout ce que vous venez de traverser ? Juste une. Montez sur l'interrupteur vert, puis avancez sur la plateforme élévatrice jaune à votre droite pour affronter ce défi...

Le seul défi qui reste est de ne pas tomber le plateforme tellement d'excitation ! Vous l'avez fait ! Le niveau le plus difficile de Super Mario 3D Land a été vaincu par vous ! Soyez fier de ce moment ; vous l'avez véritablement mérité.

Passez par le la Warp Box finale après avoir vu le message de remerciement spécial. Chronom Sélectionnez votre saut à la perfection, et obtenez ce final drapeau doré depuis le Poteau du Grand Objectif !

Ouvertures de parcours ;

Course	Médailles étoiles requises pour déverrouiller
wi-4	3
W3-5	:
wa-3	30
W5-3	40
W5-Bowser	50
W6-5	60
W7-3	70
W8-3	80
WwWa-Bowser1	20
W8-Bowser 2	100

Special Course	Star I Médailles requises pour déverrouiller !
S1-Bowser	10
S$2-Airship	120
S3-Airship	140
S4-Airship	160
S5-Bowser,	180
S$6-Airship	200
S7-Bowser	220
58-1	230
S8-2	240
S8-3	250
S8-4	=
$8-5	270
$8-Bowser	290

primagames.com

Guide

Jeu

Officiel

PRIMA

Étoile/Évaluations)

Number of Stars	Conditions
2	Terminez W8-Bowser : Partie 2 et recevez la fin normale.
★★	Complete all stages in Worlds 1-8 and collect all Star Medals from each stage.
Pao	Obtenez la fin spéciale en terminant tous les Mondes Spéciaux et en terminant W-8 Bowser : Partie 2 une deuxième time.
★★★★	Collect all Star Medals from every stage and have viewed the special ending.
★★★★★	Collectez toutes les Médailles Étoile de chaque niveau, atteignez le sommet de chaque Drapeau de Fin, terminez chaque niveau avec Mario et Luigi (sauf le niveau Couronne) et avoir vu la fin spéciale.

PRIMA Official Guide de jeu,

Écrit par Nickwon Esmarch)

Le logo Prima Games est une marque déposée de Random House, Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays, primagames.com est une marque déposée de Random House, Inc. enregitrée dans le États-Unis. Prima Games est une collection de Random House, Inc.

TM & ©2011 Nintendo. Les propriétés Nintendo sont marques de Nintendo. © 2011 Nintendo. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement ou tout système de stockage ou de récupération d'informations sans l'autorisation écrite de Prima Games.

Chef de produit : Jesse Anderson

Correctrice: Julia Mascardo

Conception & mise en page :

Jody Seltzer, Bryan Neff, & Melissa Jeneé Smith

Fabrication : Stephanie Sanchez

Cartes : Anne DeGovia & In Color Design

Prima Games tient à remercier : Rich Amtewer, Nate Bihidorff, Scot Ritchey, Ryan Gilbert, Kevin Stone, Zac McCue, Josh Newman, Kindra Timmerwilke, Shannon Jaye Roberts, Austin A. King, Scott Willson, Stacy Kolden, Marissa Sipos, Kaori Yagi, et l'équipe NCL EAD Super Mario 3D Land.

Tous les produits et personnages mentionnés dans ce livre sont des marques déposées de leurs sociétés respectives.

Important :

Prima Games a fait tout son possible pour déterminer que les informations contenues dans ce livre sont exactes. Cependant, ce que l'éditeur sous-entend, quant à ne fait aucune garantie, soit exprimée soit l'exactitude, l'efficacité ou l'exhaustivité du matériau dans ce livre ; ni l'éditeur assume une responsabilité pour les dommages, directs ou indirects, qui pourraient résulter de l'utilisation des informations de ce livre. L'éditeur ne peut fournir d'informations ou de support supplémentaires concernant le gameplay, les indices et les stratégies, ou les problèmes matériels ou logiciels. De telles questions devraient être dirigées vers les numéros d'assistance fournis par les développeurs du jeu et/ou du matériel tels qu'indiqués dans leur documentation. Certaines astuces de jeu nécessitent un timing précis et peuvent nécessiter des tentatives répétées avant d'obtenir le résultat souhaité,

Nick von Esmarch

L'obsession de Nick pour le jeu a commencé à l'époque des consoles 8 bits consoles et contrôleurs à un seul bouton. Né et grandi dans le soleil de la Californie, Nick a passé la majeure partie de son enfance à l'intérieur, veillant à éviter presque toute forme d'interaction sociale. À 22 ans, il a déménagé à Los Angeles pour poursuivre des opportunités dans le commerce de jeux vidéo, s'installant finalement dans une carrière d'acteur légèrement réussie. Nick consacre désormais toute son énergie à équilibrer les opportunités d'acteur et d'écriture pour soutenir son addiction au jeu fortement défendu.

ISBN 978-0-307-89386-4

Imprimé aux États-Unis d'Amérique

11121314LL10987654321

Prima Games)

Une collection de Random House ; Inc

3000 Roseville; Ridge Court,

CA 95661 : Suite | 2 100) Lava

www.primagames.com)